

Games Disc & Mag



COMPUTEC
VERLAG

7/94
DM 7,-

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin



Komplettlösungen

BATTLE ISLE 2
MORTAL KOMBAT

Die Rückkehr der Kilrathis

WING
COMMANDER 3

Kampf um den Weltmeistertitel

FIFA SOCCER
EMPIRE SOCCER

Sollten Sie hier keine Diskette
vorfinden, so wenden Sie sich bitte
an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten
verwenden Sie bitte den Garantie-
Coupon aus dem Heft und schicken
ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 102 Nürnberg

C O V E R D I S K

Tubular Worlds

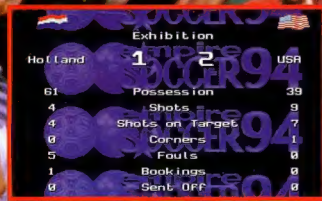
Ein packendes Arcade-Game mit Spiel-
hallenqualitäten: voll spielbare Demo!

286 • Tastatur • Joystick • 512 KB VGA

Empire Soccer

Die Fußballweltmeisterschaft 1994 zu
Hause am Monitor live erleben!

286 • Tastatur • Joystick • 512 KB VGA



empire SOCCER



empire FUßBALL - ACTION
SOFTWARE
WENN SIE NUR EIN EINZIGES FUSSE

re 94 ER 94

DIE ULTIMATIVE FUSSBALLHERAUSFORDERUNG

*Empire hat sich mit dem führenden Entwickler
und Meister der Spielhallenunterhaltung
Graffgold zusammengetan, um eine völlig NEUE
Fußballempire zu schaffen!*

DAS KANN SONST KEINER!

Schnelle Durchbrüche
Powerschüsse - Schnelleschüsse
Bananenflanken
Superdribbeln - Rempeln

Fallrückzieher	Freistöße
Stoppen	Einwürfe
Fersenkicks	Besonders langer Einwurf
Kopfbälle	Eckbälle
KopfballPässe	Platzverweise
DoppelPässe	Elfmeter
Torwartabschlag	Gelbe Karten
Bälle blockieren	Ersatzspieler

Action-Replays mit speziellem
Videokontrollmodus

Voll variable Geschicklichkeitsniveaus
Anfänger - und Berufsspielermodi
Stimmungsvolle Zuschauermasseneffekte
Superbe Grafik
Ligaspiele

Training - Schauspiele
Weltmeisterschaftsturnier
und eigene Turniere
8-Spieler-Wettbewerb - 32 Mannschaften
Volle Statistik der Ergebnisse und Spiele



ATION TOTAL!

ALLSPIEL KAUFEN, DANN DAS BESTE!



WINTER

Sportereignisse in der Größenordnung einer Fußballweltmeisterschaft sind für Marketingstrategen heutzutage das reinste Schlaraffenland, läßt sich doch der Absatz von guten wie schlechten Produkten durch vehemente Sponsorentätigkeiten gewaltig steigern. Die Computerspielebranche macht da keine Ausnahme. Zwar treten die Hersteller nicht gleich als gutbetuchte Geldgeber auf, dennoch versucht aber wirklich jeder, auf den lukrativen Zug „Fußballweltmeisterschaft“ aufzuspringen. Daß Softwarehäuser wie Empire, Ocean, Software 2000, Electronic Arts und Ascon mit von der Partie sind, wird den Kenner nicht besonders beeindrucken. Einzig und allein die Tatsache, daß sich sogar Sierra bzw. Dynamix, die eigentlich nur für ihre hervorragenden Adventures und Simulationen bekannt sind, an der Jagd um den Weltmeistertitel unter den Fußballspielen beteiligen, bringt die ganze Tragweite zum Ausdruck. Ob dabei qualitativ hochwertige Produkte herauskommen, sei einmal dahingestellt. Schließlich befanden sich bei Redaktionsschluß nur FIFA Soccer und Empire Soccer auf unseren Rechnern. Alle anderen Fußballspiele werden erst kurz vor der Weltmeisterschaft fertiggestellt. Sehr ungewöhnlich, wenn man bedenkt, daß der exakte Termin für die WM bereits seit über einem Jahr feststeht. Hat da vielleicht jemand geschlafen?

Der Sommer wird noch heißer als ihn Wetterexperten momentan voraussagen können - zumindest wenn man die Entwicklung in der Softwareindustrie beobachtet. Anscheinend möchte man sich im Weihnachtsgeschäft nicht mehr gegenseitig die Kunden abgraben, sondern die Erscheinungstermine über das ganze Jahr verteilen. Vor allem Origin scheint sich keine Pause zu gönnen. Kaum sind die beiden vielversprechendsten Titel Ultima VIII und Pacific Strike auf dem Markt, kündigen sich auch schon Bioforge, Wings of Glory und System Shock an. Ruft man sich aber ins Gedächtnis zurück, daß sowohl Ultima VIII als auch Pacific Strike mit einem halben Jahr Verspätung fertiggestellt wurden, so muß man sich wohl doch auf den späten Herbst einrichten. Trotzdem möchten wir Ihnen auf das zu Erwartende schon ein-

mal einen Vorgeschmack geben und in dieser Ausgabe Bioforge, Creature Shock, Scavenger 4, System Shock sowie Wing Commander 3 vorstellen.

Wer in der letzten Ausgabe aufmerksam den Mailbox-Artikel gelesen hat, wird sicher schon auf das versprochene Abo-Angebot warten. Leider hat die Verhandlungsdauer aber den Redaktionsschluß überschritten, so daß wir die geplante Aktion auf die nächste Ausgabe verschieben müssen. Wer allerdings schon ein Modem hat, kann unter der Nummer

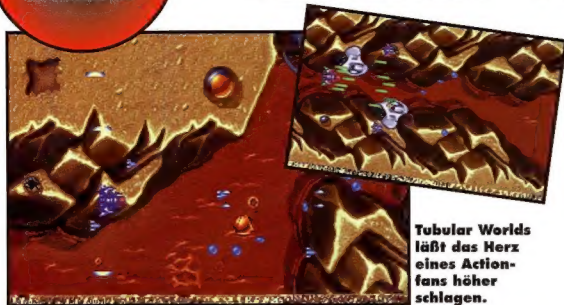
0981-97 09 00

Spietipps, Spieledemos, Shareware und vieles mehr erhalten. Loggen Sie sich doch einfach einmal ein.

Oliver Menne
Leitender Redakteur

Mit
Spieletrainer
für UFO und
ULTIMA 8!

Tubular Worlds



Tubular Worlds
läßt das Herz
eines Action-
fans höher
schlagen.

Der PC entwickelt sich immer mehr zur vielseitigsten Spielmaschine. Mit Tubular Worlds können wir Ihnen diesen Monat ein actiongeladenes Arcade-Game präsentieren, das ohne weiteres auch in jeder Spielhalle stehen könnte. Die spielbare Demoversion beinhaltet riesige Endgegner, einen hervorragenden Zwei-Spieler-Modus und eine abspeicherbare Highscore-Tabelle. Tubular Worlds läuft sogar auf einem 286er und kann

über Maus, Joystick oder Tastatur gespielt werden. Wer darüber hinaus auch noch in den Genuß der Soundeffekte und der Musikstücke kommen möchte, muß allerdings über eine AdLib- oder Soundblaster-kompatible Soundkarte verfügen.



Empire Soccer

Pünktlich zur WM bringt Empire ein gleichnamiges Fußballspiel auf den Markt. Bei Empire Soccer kommen die Actionfans voll auf ihre Kosten, denn im Gegensatz zu FIFA Soccer ist Graffiti-Fußballspiel eher ein Fun-Game. Witzige Kurzanimationen und ein rasantes Scrolling sorgen gewaltig für Stim-

mung. Einige Features der Vollversion sind auch schon in der komplett spielbaren Demoversion integriert: Auswahl zwischen dem deutschen und dem italienischen Team und zwei der insgesamt sieben Spezial-Fähigkeiten. Lauffähig ist Empire Soccer ab einem 386er. Eine Soundkarte wird nicht unterstützt.



Mit
Empire Soccer
können Sie die
Weltmeisterschaft
live erleben.

MEHR
INFOS AUF
SEITE
92

INHALT

RUBRIKEN

What's up?	4
Inhalt	6
News	8
Checkpoint U.S.A.	14
Postscript - Leserbrief	51
Lesestoff	56
Demoservice	58
Inserentenverzeichnis	55
Coverdisk Anleitung	92
Charts	94
Down the Drain	108
Coming up!	146
Impressum	146

SPIEL DES MONATS

● FIFA International Soccer	34
-----------------------------	----

PREVIEWS

Wing Commander 3	18
Scavenger 4	20
System Shock	22
Creature Shock	24
Bioforge	26

REVIEWS

● Tubular Worlds	40
Evasive Action	42
Sabre Team	44
PC Skat 3.0	46
Empire Soccer	48
Die Goldene Mähne des Samson	100

DIE PC GAMES- MAILBOX:

☎ 0981-970900

SUPERABO SEITE 127



Bislang hat das Mega Drive in Sachen Fußballspiele klar die Nase vorn gehabt. Doch

jetzt hat Electronic Arts FIFA International Soccer auch für den PC umgesetzt - und alle, die schon am Mega Drive fanatisch gezeugt haben, werden sehr schnell feststellen, daß es sich bei der PC-Version um die beste Version handelt. Vor allem in Sachen Spielbarkeit läßt FIFA Soccer alle Konkurrenten wie Amateurmanschaften aussehen, von Grafik und Sound ganz zu schweigen.

Mega Motion	102
Carriers at War 2	103
● Das Schwarze Auge 2	104
Corridor 7	108
Wild West	108

CD-ROM

CD-ROM-News	122
● The Horde	128
Burning Steel 2	132
Sherlock Holmes	132
Dragon's Lair	134
Shadow Caster	135
Eye of the Storm	136
Spaceship Warlock	137
Diggers	138
Castles 2	139
Wolfpack	140
Der Planer	140
Wizardry	140
The Complete Ultima 7	140
Ultima 8	140

PD & SHAREWARE

3Point Basketball	110
Gods of Thunder	111
Buick Golf	112
Puzzle	113
Bars	112

APPLICATION

Integrierte Software	118
----------------------	-----

SPECIAL

Game Developers Conference	28
The Cracker's Sunset - Teil 2	96

HARDWARE

Media Vision Pro Graphics 1024	116
--------------------------------	-----

WORKSHOP

Schach dem Computer - Teil 2	142
------------------------------	-----



18 Kein Monat vergeht mehr ohne phantastische Neuigkeiten von Origin. Nach Ultima 8 und Pacific Strike steht jetzt ein dritter Megahammer ins Haus: Multiplayer-Modus, SuperVGA, CD-ROM! Lesen Sie selbst, was Origin mit uns vorhat.



28 Alljährlich trifft sich in einem kleinen Nest in den Vereinigten Staaten die gesamte Programmierszene, um über verschiedene Techniken zu streiten und revolutionäre Entwicklungen bekanntzugeben. Wir waren dabei!



104 Millionenfach verkaufte sich Das Schwarze Auge als Brettspiel. Kein Wunder, daß dem gleichnamigen Computerspiel ein ähnlicher Erfolg beschieden ist. Nun stand der zweite Teil auf dem Prüfstand!

Rüsselsheim

Vorstandsmitglied

Der Stellenabbau in der Automobilindustrie ist ein Thema, das in den vergangenen Wochen wie ein Lauffeuer durch die Medien gestreut ist. Mit Rüsselsheim versucht Impression nun, die Problematik, die dieses einst gewinnträchtige Geschäft in sich birgt, dem interessierten PC-Besitzer näherzubringen. Als Top-Manager eines Automobilkonzerns sollen Sie national und auch international tätig werden, ständig neue Technologien anhand der Kundenwünsche entwickeln und die bereits vorhandenen Produktionskapazitäten optimal auslasten. Das Spiel beginnt historisch akkurat im Jahre 1908 und bietet eine Fülle an Optionen, die sich an dieser Stelle nicht alle auflisten lassen. Die ersten Screenshots lassen auf kein grafisches Wunderwerk schließen, sondern eher auf ein typisches Managementspiel. Unter dem Titel „Detroit“ erscheint Rüsselsheim übrigens auch in Amerika.



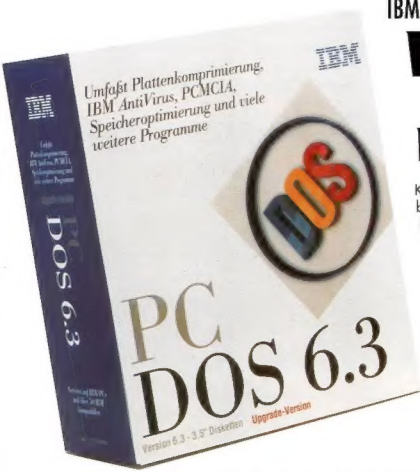
Ob Impression bei seiner Management-Simulation daran gedacht hat, eine Betriebsspiionage-Option einzubauen..?



Bei der Fülle an Optionen, die der Hersteller für Rüsselsheim angekündigt hat, wäre das natürlich die Krönung.

IBM PC DOS 6.3

Versionen-wettlauf



Kaum hat ein großes Unternehmen eine neue Programmversion herausgebracht, zieht der andere Software-Konzern nach. Das kennt man ja. Bei den Betriebssystemen ringen derzeit drei Große um die Gunst der Käufer: Microsoft, Novell und IBM. Der jüngste Mitbewerber wird jetzt von IBM ins Rennen geschickt. PC DOS 6.3 trägt zahlreiche Leistungsmerkmale, die bei den Konkurrenten MS-DOS 6.2 und Novell DOS 7 bereits vorhanden sind: Datenkompression für die Festplatte, Anti-Virus-Software, Mehrfachkonfigurationen und CD-ROM-Unterstützung. Weitere interessante Neuerungen sind ein Scheduler, der beliebige DOS-Programme auch in Abwesenheit des Anwenders zu festen Zeiten starten kann, PenDOS-Unterstützung und ein grafikfähiges Textverarbeitungsprogramm. Ob die neue DOS-Version auch absturzfürfrei mit MS-Windows zusammenarbeitet (es kursieren Gerüchte, daß von Microsoft dort diverse „Fußangeln“ einprogrammiert wurden), und ob PC DOS 6.3 bei der umfangreichen Ausstattung von Novell DOS mithalten kann, wird sich zeigen. Sobald uns die erste Version vorliegt, werden wir darüber berichten. Preis: DM 99,-

Die Versionsnummer 6.3 soll suggerieren, daß Microsoft DOS 6.2 hiermit überholt ist. Ob der Werbeschachzug bei den Käufern ankommt, zeigt die Zukunft.

Icequake

Schlag- schuß

Bislang stand NHL Hockey von Electronic Arts im Bereich der Eishockey-Spiele allein auf verlorenem Posten. In Recklinghausen hat sich aber vor kurzem ein Team junger Programmierer gebildet, das unter dem Namen Defcom ein Spiel ähnlicher Güteklasse auf den Markt bringen möchte. Noch steht nicht allzu viel fest, allerdings will Defcom das Erstlingswerk nur auf CD-ROM herausbringen. Eine definitive Entscheidung wurde in diesem Zusammenhang noch nicht gefällt. Zeit genug bleibt den Jungs dafür aber noch, denn Icequake soll erst im Frühjahr 1995 erscheinen.

Als junges Programmiererteam will Defcom das Genre der Eishockeyspiele um einen neuen Vertreter bereichern. Allerdings ausschließlich für CD-ROM.



Hattrick soll noch weiter reifen! Voraussichtlicher Erscheinungstermin: August.

Hattrick

Tor, Tor, Tor!

Das deutsche Label Ikarion Software möchte sich nicht dem allgemeinen Weltmeisterschaftstrubel anschließen und noch vor Beginn der WM ein Fußballspiel auf den Markt werfen. Trotzdem hat sich die Aachener Softwarewerkstatt einen bedeutungsvollen Termin ausgesucht, um ihre langangekündigte Simulation Hattrick zu veröffentlichen: am 20. August, pünktlich zum Anpfiff der neuen Bundesligasaison soll der Manager in den Regalen stehen. Über die Features ist noch nicht allzu viel bekannt. Sicher ist aber, daß die Gegner bei Hattrick mit künstlicher Intelligenz ausgestattet und Vollscreen-Torszenen aus Zuschauerperspektive integriert werden. Der Grund, warum Ikarion den Release so weit nach hinten verschoben hat, klingt einleuchtend: die deutsche Mannschaft soll in den USA erst einmal den Weltmeistertitel verteidigen, denn danach hat man viel mehr Zeit, sich auf Hattrick zu konzentrieren. Dem bleibt nichts mehr hinzuzufügen.



Caribbean Disaster

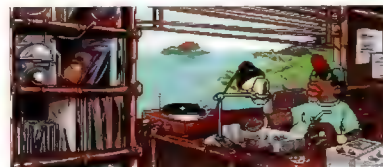
Sommer, Sonne, Meer...



Sie verbringen einen Großteil Ihrer Freizeit mit Computerspielen, sagen auch zu einem gepflegten Brettspielabend nicht nein? Dann kennen Sie bestimmt auch Juntha, das Spiel um Politik, Macht und Intrigen. Ikarion Software greift mit Caribbean Disaster genau dieses Spielprinzip auf, das bislang auf noch keinem Computersystem zu finden war.



Daß der Kampf um die Führungsrolle in einem Kleinstaat nicht immer bitter ernst und gnadenlos verlaufen muß, beweist Caribbean Disaster. Hier treffen Sie auf skurrile Gestalten wie Kardinal Woytilla, den Hüter der Moral, der für Geld sogar das Taufbecken verkaufen würde, oder Ivan Bolschewiki, den alteingesessenen Klassenkämpfer mit Hang zu Hochprozentigem. An der Produktion beteiligt ist unter anderem Hendrick Nordhaus, der bereits bei Der Patrizier kräftig mitgewirkt hat. Für die passende Musik sorgt kein Geringerer als Chris Hülsbeck. Caribbean Disaster wird eine Modemoption bieten, eine Zoomfunktion und lernfähige Gegner beinhalten. Der Veröffentlichungstermin ist Anfang Juli, eine CD-ROM-Version folgt im August.



Der DJ auf der kleinen Insel nimmt kein Blatt vor den Mund. Er redet aber nicht nur leeres Gewäsch, sondern gibt auch wichtige Infos.

Joysoft

FIFA SOCCER HORDE
US CD ROM
99.90 109.90

3.5" z.B.:
1942 Pacific A.War ***109.90
Ambermoon dt *** 99.90
Battle Isle 2 dt 99.90
Blotforce *** 79.90
Cannon Fodder *** 89.90
Carrib Disaster dt *** 119.90
Carriers at War 2 89.90
Chartbreaker dt 89.90
Osmenagat *** 84.90
Dark Legend dt 89.90
Der Clou dt 89.90
Der Planer Extra 89.90
Empire Soccer *** 84.90
F 1 (Domark) *** 89.90
Hattrick dt *** 99.90
Heimball 2 *** 99.90
Jahar 3 dt 79.90
Mad News dt 89.90
Magic of Endoria dt 99.90
Mechwarrior 2 dt *** 79.90
Nomad *** 79.90
Ravenloft dt 99.90
Robinsons Requid 79.90
Rüselstein dt 79.90
S.U.B. dt 79.90
Sabre Team *** 99.90
Schwarzes Auge 2 dt 89.90
Secret SSM 21 *** 99.90
Sim C 2000 Data US 39.90
Tie Fighter * 109.90
Tubular Worlds *** 84.90
Ultima 8 dt 44.90
Ultima 8 Speech dt 44.90
Ultima 8 99.90

3.5" z.B.:
1942 Pacific A.War ***109.90
Ambermoon dt *** 99.90
Battle Isle 2 dt 99.90
Blotforce *** 79.90
Cannon Fodder *** 89.90
Carrib Disaster dt *** 119.90
Carriers at War 2 89.90
Chartbreaker dt 89.90
Osmenagat *** 84.90
Dark Legend dt 89.90
Der Clou dt 89.90
Der Planer Extra 89.90
Empire Soccer *** 84.90
F 1 (Domark) *** 89.90
Hattrick dt *** 99.90
Heimball 2 *** 99.90
Jahar 3 dt 79.90
Mad News dt 89.90
Magic of Endoria dt 99.90
Mechwarrior 2 dt *** 79.90
Nomad *** 79.90
Ravenloft dt 99.90
Robinsons Requid 79.90
Rüselstein dt 79.90
S.U.B. dt 79.90
Sabre Team *** 99.90
Schwarzes Auge 2 dt 89.90
Secret SSM 21 *** 99.90
Sim C 2000 Data US 39.90
Tie Fighter * 109.90
Tubular Worlds *** 84.90
Ultima 8 dt 44.90
Ultima 8 Speech dt 44.90
Ultima 8 99.90

3.5" z.B.:
1942 Pacific A.War ***109.90
Ambermoon dt *** 99.90
Battle Isle 2 dt 99.90
Blotforce *** 79.90
Cannon Fodder *** 89.90
Carrib Disaster dt *** 119.90
Carriers at War 2 89.90
Chartbreaker dt 89.90
Osmenagat *** 84.90
Dark Legend dt 89.90
Der Clou dt 89.90
Der Planer Extra 89.90
Empire Soccer *** 84.90
F 1 (Domark) *** 89.90
Hattrick dt *** 99.90
Heimball 2 *** 99.90
Jahar 3 dt 79.90
Mad News dt 89.90
Magic of Endoria dt 99.90
Mechwarrior 2 dt *** 79.90
Nomad *** 79.90
Ravenloft dt 99.90
Robinsons Requid 79.90
Rüselstein dt 79.90
S.U.B. dt 79.90
Sabre Team *** 99.90
Schwarzes Auge 2 dt 89.90
Secret SSM 21 *** 99.90
Sim C 2000 Data US 39.90
Tie Fighter * 109.90
Tubular Worlds *** 84.90
Ultima 8 dt 44.90
Ultima 8 Speech dt 44.90
Ultima 8 99.90

JETZT GANZ NEU:
MAC SOFTWARE
SOFORT NACHFRAGEN
UND BESTELLEN

3.5" z.B.:
1118 Hour *** 119.90
Bertie Isle 2 dt 99.90
Der Planer + Upgr. 89.90
Der Planer + Data dt 109.90
Dragon's Lair 119.90
Elite 2 dt 84.90
Joysoft Classics 49.90
Mega Race dt 84.90
Microgun *** 129.90
Myst *** 129.90
Nomad *** 89.90
Rise of the Robots * 109.90
Sam & Max dt 109.90
Shadowcaster dt 109.90
Sherlock Holmes dt 109.90
SpaceShip Warlock 29.90
Star Trek: Next Gen * 119.90
Ultima 7 Complete* 109.90
Wizardry 6+ dt 99.90
Wolfpack dt 99.90

3.5" z.B.:
1118 Hour *** 119.90
Bertie Isle 2 dt 99.90
Der Planer + Upgr. 89.90
Der Planer + Data dt 109.90
Dragon's Lair 119.90
Elite 2 dt 84.90
Joysoft Classics 49.90
Mega Race dt 84.90
Microgun *** 129.90
Myst *** 129.90
Nomad *** 89.90
Rise of the Robots * 109.90
Sam & Max dt 109.90
Shadowcaster dt 109.90
Sherlock Holmes dt 109.90
SpaceShip Warlock 29.90
Star Trek: Next Gen * 119.90
Ultima 7 Complete* 109.90
Wizardry 6+ dt 99.90
Wolfpack dt 99.90

3.5" z.B.:
1118 Hour *** 119.90
Bertie Isle 2 dt 99.90
Der Planer + Upgr. 89.90
Der Planer + Data dt 109.90
Dragon's Lair 119.90
Elite 2 dt 84.90
Joysoft Classics 49.90
Mega Race dt 84.90
Microgun *** 129.90
Myst *** 129.90
Nomad *** 89.90
Rise of the Robots * 109.90
Sam & Max dt 109.90
Shadowcaster dt 109.90
Sherlock Holmes dt 109.90
SpaceShip Warlock 29.90
Star Trek: Next Gen * 119.90
Ultima 7 Complete* 109.90
Wizardry 6+ dt 99.90
Wolfpack dt 99.90

Mehr Angebote findet
Ihr in unserem Katalog
Bestellt direkt mit uns
0221/4301047-49

NACHNAHME: 9 DM
ab 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
BIS 15. DM, UPS 6-7 DM
VORBESTELLUNG 15 DM
VORBESTELLUNG 6 DM

NACHNAHME: 9 DM
ab 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
BIS 15. DM, UPS 6-7 DM
VORBESTELLUNG 15 DM
VORBESTELLUNG 6 DM

SCHWARZES
AUGE 2
dt *
89.90

JEDER KUNDE
ERHALT VON UNS
BEI SEINER ERSTEN
BESTELLUNG
ALS "DANKESCHÖN"
EIN KLEINES
PRÄSENT
BITTE COUPON MITBRINGEN
PC87

ULTIMA
8+SPEECH
dt CD ROM
139.90

VORANGEKÜNDIGTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN
(*) Versandung (**) Anhang (d) komplett Daten: DUTYFREE + FRANKFURTER FLUGHAFEN ZUM VORBESTELLEN

Ishar III - The Seven Gates of Infinity

Ishar, die Dritte!

Die Rollenspiel-Trilogie Ishar steht mit The Seven Gates of Infinity vor ihrer Abrundung. Wieder ist der üble Zauberer Shandar in Aktion: Shandar plant, in den Körper des gigantischen fliegenden Drachens Wohrntax zu schlüpfen und seine Macht mit dessen Stärke zu vereinen. Um diese mächtige Allianz des Bösen zu vereiteln, reisen Sie diesmal in der Zeit zurück. Nur wenn Sie es schaffen, verschiedene Zeittore in der Geschichte von Ishar zu passieren, kann Wohrntax zerstört werden. Wieder wurden eine Menge neuer Features integriert. Mehr als hundert verschiedene Charaktere können in die Party aufgenommen werden, über 40 Zaubersprüche können erlernt und angewendet werden. Auch technisch hat sich einiges getan. Vor allem die zahlreichen animierten Filmsequenzen sollen beeindrucken.



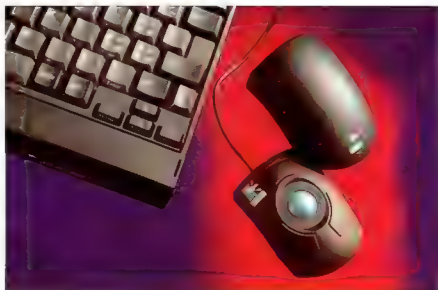
Grafisch sicherlich der beste Teil der Ishar-Trilogie: Ob The Seven Gates of Infinity auch in puncto Spielspaß überzeugen kann, wird sich bald zeigen. Die ersten Daten klingen durchaus vernünftig. Eine große Anzahl von eigenständigen Charakteren, viele Zaubersprüche und das bewährte Wertesystem könnten Ishar III zum starken Rollenspiel machen.

Logitech TrackMan Voyager

Reisebegleiter

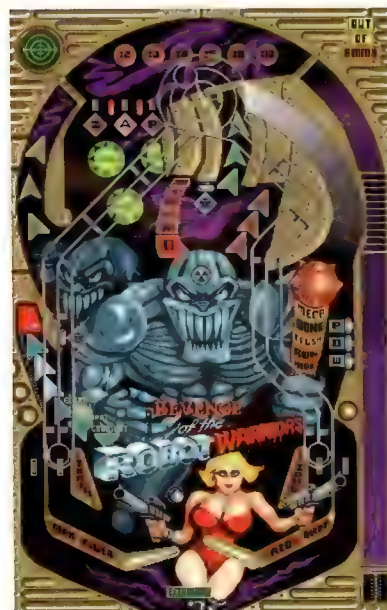
Speziell für den mobilen Einsatz an Notebooks hat Logitech den Trackman Voyager entwickelt. Das kleine Eingabegerät erhielt auf dem IndustrieForum Design in Hannover auch schon einen Preis für sein Design. Der Trackball wird nicht allein, wie die ansonsten übliche Portable-Variante, in die Tastatur des PCs eingehängt, sondern läßt sich auf vier verschiedene Arten verwenden: Zum einen ist natürlich das Einhängen vorne an der Tastatur möglich, zum anderen läßt er sich auch freihändig (?) und unter Verwendung des Deckels als Handstütze verwenden. Der TrackMan Voyager ist in einer eigenen Linkshänder- bzw. Rechtshänderversion zum Preis von 199,- Mark erhältlich. Info: Logi GmbH, Gabriele-Münter-Str. 3, 82110 Germering

Wer keinen eingebauten Trackball im Notebook hat, könnte sich jetzt mit dem Logitech TrackMan Voyager behelfen.



Pinball Dreams 2

Langsam wird es Zeit, die Pinball Dreams-Packung wieder aus dem Regal zu holen! Bei 21st Century Entertainment steht die Data Disk mit vier neuen Tischen kurz vor der Auslieferung. Die neuen Tables „Safari“, „Neptune“, „Revenge of the Robot Warriors“ und „Stall Turn“ sehen durchaus vielversprechend aus. Die Grundversion von Pinball Dreams ist natürlich erforderlich, um Pinball Dreams 2 zu spielen. Der Preis für die Data Disk beträgt 49,- Mark.



Pinball Dreams 2 ist kein eigenständiges Produkt, sondern nur die Data-Disk zu Pinball Dreams. Vier neue Tables wollen erstürmt werden.

CALL AND PLAY 02803 - 1359
02803 - 719

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46708 Weel

Ladenlokale Softwarehouse:
44483 Weel / Dudenpassage
47533 Kleve / Garthausstr. 12
47608 Geldern / Glockengasse 13

Versandtelefon:
Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr
Faxbestellungen:
02803 - 8161

PC PC CDRom

1942 Pacific Wa	DA 94,95	Leg. Kyranza 2	DV 79,95	Alone 1+2 Dark 1	DV 89,95
Acas o Europe	DV 69,95	Lanka 386 Pro	DA 89,95	Archon Ultra	DV 69,95
Airlines	DA 69,95	Lothar Mathias	DA 64,95	Battle Isle 2	DV 84,95
Alone Dark 2	DV 79,95	Mad News	DV 79,95	Beneath Steel Sky	DV 104,95
Anstoes	DV 67,95	Mage o. Endrona	DV 79,95	Burning Steel incl. Editor sowie	
Anstoes/Schneide	DA 54,95	Maelstrom	DV 79,95	Data Disk USA	DV 89,95
Archie Pool	DA 29,95	Master of Con	DV 79,95	Burning Steel 2	EV 69,95
Archon Ultra	DV 82,95	Mortal Combat	DA 49,95	Bumtime	DV 79,95
Aufschier Out	DV 64,95	Mokoy Island 2	DV 79,95	Comanche incl. Data 1+2 plus	
Award Winners 2	DA 64,95	NHL Hockey	DA 79,95	10 Docommuniste	DV 89,95
Battle Isle 2	DV 79,95	Nomad	DA 54,95	Critical Path	DV 99,95
Battle Isle 2 Data	DV 14,95	Occas	DA 52,95	Demonagat	DA 69,95
Beneath Steel Sky	DA 104,95	Strike Striker	DA 34,95	Das schwe Auge 1	DV 69,95
Born a Krieger	DV 69,95	Das schwe Auge 2	DA 34,95	Day of Tentacle	DV 89,95
Big Sea	DV 67,95	Pebble Fantasie	DA 39,95	Dragonstone	DA 89,95
Bud Manag 2.0	DV 67,95	Pizza Connecte	DV 79,95	Der Flamer u. Data	DA 84,95
Bundesl. Hattrick	DV 14,95	Police Quest 4	DV 69,95	Empire Deluxe	DV 69,95
Burning Steel 2	EV 67,95	Privateer	DV 79,95	Elite 2	DA 69,95
Campaign 2	DV 74,95	Privateer Data	DA 37,95	Eye of Behold. Tris	DV 89,95
Canon Fodder	DV 59,95	Privateer Speech	DA 37,95	Eye of the Storm	DV 84,95
Charfraker	DV 64,95	Quest 1 Clery 4	DV 69,95	Fantasy Emmons	DV 72,95
Chit Columbus	DV 79,95	Quarter Role	DV 69,95	Gabriel Nights	DV 102,95
Comanche	DV 82,95	Raid Challenge	DV 67,95	Goblins 3	DV 89,95
Com. Data 1 o 2 DV	DV 49,95	Rally	DA 64,95	Hand of Fate	DV 99,95
Com. Speech 2 DV	DV 54,95	Reina 2	DV 69,95	Inca 2	DV 99,95
Crazy Football	DA 54,95	Riesenraufen	DV 69,95	Iron Helix	DV 82,95
Demonagat	DA 59,95	Robina Riquem	DV 109,95	Journeym Project	DV 69,95
Dangerous Str	DA 49,95	Sabre Team	DV 84,95	Jurassic Park	DV 84,95
Dart Sea	DV 79,95	Sam & Max	DA 84,95	Land of Lore	DV 89,95
Das schwe Auge 1	DV 79,95	Shadow Clatter	DA 82,95	Larry 6	DA 149,95
				Larry Collect 1-5	DV 109,95
				Lemmings 1 und 2	DA 64,95
				Lost in Time	DV 89,95
				Lukas Classic Adv	DV 99,95
				Lukas Flight Class	DV 84,95
				Mad Doc McCre	EV 69,95
				MAD News	DV 89,95
				Mega Race	DA 69,95
				Mighty M. Tris	DV 87,95
				Myst	DA 115
				Nomad	DA 57,95
				Outpost	DV 109,95
				Palomaz	DV 89,95
				Phantasmag	DV 14,95
				Polina Quest 4	DV 104,95
				Quest & Fun behelshet	DV 69,95
				King's Quest 5	DV 74,95
				Larry 5	DV 89,95
				Red Baron	DV 89,95
				Star Trek 2	DV 82,95
				Star Trek 2	DV 82,95
				Quest for Glory 4	DV 104,95
				Rasmenharmann	DA 84,95
				Rebel Assault	DV 87,95
				Reunion	DV 69,95
				Sam & Max	DV 109,95
				Shadow Caster	DA 94,95
				Shel Holmes 1 Files	DV 94,95
				Strike Commander incl. Speech	
				36,95 and Operation	DA 84,95
				Synthetic plus Dat	DV 89,95
				T. F. X.	DA 84,95
				The Fighter	EV 104,95
				U. F. O.	DA 94,95
				Ultima 8+Speech	DV 110
				Who shot 1 Rook	EV 89,95
				Wizardry 6 + 7	DV 89,95

Unsere Knaller bis 01.07.94

Aktionspreise auch in den Läden gültig

CD Ultima 8 DV 99,95

PC Ultima 8 DV 74,95

PC Reunion DV 59,95

Day of Tentacle	DV 84,95	Silver Ball	DA 49,95	Outpost	DV 109,95
Der Palzner	DV 79,95	Star City 2000	DV 79,95	Palomaz	DV 89,95
Der Flamer	DV 79,95	Sum Farn	DV 79,95	Phantasmag	DV 14,95
Der Flamer Erweiterung	DV 79,95	Samon L. Sonnet	DV 84,95	Polina Quest 4	DV 104,95
Diskette	DV 39,95	Software Manag	DV 69,95	Quest & Fun behelshet	DV 69,95
Die Seidler	DV 79,95	Space Legends	DA 74,95	King's Quest 5	DV 74,95
Diggas	DV 64,95	SSN-21 Seawolf	DV 82,95	Larry 5	DV 89,95
Doon	EV 66,95	Star Trek 2	DA 74,95	Red Baron	DV 89,95
Dungeon Hack	DV 79,95	Starlord	DV 82,95	Quest for Glory 4	DV 104,95
Ealh Manager	DV 74,95	Strike Command	DA 84,95	Rasmenharmann	DA 84,95
Elder Scrolls	DV 69,95	Strike Com. Data	DA 82,95	Rebel Assault	DV 87,95
Elms 2	DV 64,95	Strike C Speech	DV 37,95	Reunion	DV 69,95
Empire Deluxe	DV 69,95	Stronghold	DV 82,95	Sam & Max	DV 109,95
Eye Beholder 3	DV 82,95	S U B	DV 69,95	Shadow Caster	DA 94,95
Eye of Storm	DA 59,95	Subwar 2050	DV 79,95	Shel Holmes 1 Files	DV 94,95
F1 Autoentren	DA 59,95	Syndicate	DV 89,95	Strike Commander incl. Speech	
F14 Fleet Def.	DA 34,95	Syndicate Data	DV 36,95	and Operation	DA 84,95
Fantasy Empire	DV 69,95	System Shock	DV 89,95	Synthetic plus Dat	DV 89,95
Flapenberger	DV 119,95	T. F. X.	DA 84,95	T. F. X.	DA 84,95
Fog Castle 2	DA 82,95	Tie Fighter	DV 109,95	The Fighter	EV 104,95
Form One GP	DA 89,95	The Cartoons	DA 109,95	U. F. O.	DA 94,95
Freddy Pharias	DV 67,95	Tornado	DA 69,95	Ultima 8+Speech	DV 110
Fury o. 1 Flames	DA 39,95	Tornado Mission	DA 39,95	Who shot 1 Rook	EV 89,95
Gabriel Nights	DV 69,95	U.F.O.	DV 94,95	Wizardry 6 + 7	DV 89,95
Goal	DV 59,95	Unim Advent	DV 82,95		
Goblins 3	DV 79,95	Unus 8	DA 84,95		
Head of Fate	DV 67,95	Unus 8 Speech	DV 39,95		
Inca 2	DV 84,95	X - Wing	DA 84,95		
Inca 2	DV 84,95	X - Wing	DA 84,95		
Indel. Jones 4	DV 77,95	X-Wing Upgrade	DV 49,95		
Indy Car Racing	DA 69,95				
In Extremis	DV 79,95				
Jurassic Park	DV 49,95				
Kings Table	DV 67,95				
Kings Table	DA 109,95				
Kings Quest 6	DV 77,95				
Land of Lore	DV 89,95				
Larry 6	DV 69,95				

Original
Creative Labs
Soundblaster Pro
Stereo
nur 199,-

Soundblaster Pro
16 Bit
nur 249,-

Versand KOSTENLOS um
Sicherheitskosten
Dies ist nur ein Auszug unserer
kostenlosen Versandliste

Inland ab 250,- DM Portofrei Vorbest. 5,50 DM
Nachnahme 9,80 DM zzgl. 3,- DM Nachschlagsgebühr
DV = Spel deutsch DV = deutsche Anleiten DV = un Vorbest.
X = Bei Anzuegswahl noch nicht erschienen

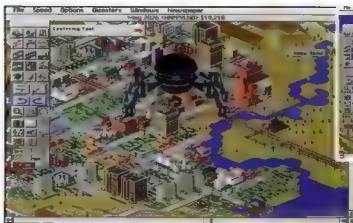
Interim vorbehalten



Checkpoint USA

■ von Markus Krichel

Heute gibt es säckeweise News, direkt von der Computer Game Developers Conference in Santa Clara, Californien. Alle Statements kommen direkt von Entwicklern, Programmierern und Produzenten.



Vielleicht können Sie hier bald mit dem Flugzeug kreisen?

Traurige Nachrichten für alle Fans von M.U.L.E. Der lange geplante Nachfolger für die Mutter aller Simulationen wird nun doch nicht erscheinen. Designerin Dani Buntin beendete die Arbeit an M.U.L.E. 2, Son of M.U.L.E., wegen interner Differenzen mit Electronic Arts und hat zwischenzeitlich eine neue Stellung bei einer anderen Firma angetreten, wo sie sich auf die Entwicklung von Spielen konzentriert, die auch weibliche Spieler ansprechen sollen. Ein Interview mit Dani gibt's im nächsten Heft.

Will Wright, Gründer von Maxis und Designer von SimCity und SimCity 2000, erzählte mir, daß ein Autosimulator in Arbeit ist, der dem Spieler eine Spazierfahrt durch seine in SimCity

2000 gebauten Städte ermöglicht. Desweiteren plane man einen Flugsimulator, der es ermöglicht, sich seine Sim-Städte aus der Luft zu betrachten und auf den dort gebauten Flughäfen zu landen. Ein Interview mit Will wird in einer der nächsten Ausgaben zu lesen sein. Das im letzten Checkpoint kurz angesprochene SimTown wird übrigens zum SimCity für Kinder umfunktioniert.

Mark Baldwin und **Bob Rakosky** arbeiten zur Zeit an Empire Deluxe Teil 2 (Arbeitstitel). Außerdem wird Empire Deluxe, zusammen mit einer Unmenge Szenarien, im September auf CD erhältlich sein.

Für große Aufregung bei den Softwarehäusern sorgte das

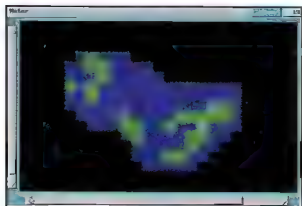
VFX1 Virtual Reality System von Forte Technologies. Mehrere große Firmen, darunter Interplay und MicroProse, kündigten bereits spezielle VR-Software für dieses System an. Lesen Sie hierzu den Artikel in unserem Computer Game Developers Conference Special.

Sigma Design, ein kalifornisches Hardwareunternehmen, gab bekannt, daß man einen Lizenzvertrag mit Atari zum Bau eines Atari/PC-Steckmoduls abgeschlossen hat. Mit diesem Modul wird es möglich sein, CD-ROM-Programme für den Atari Jaguar auf dem PC abzuspielen. Das gute Stück soll zu Weihnachten zum Preis von 500 Dollar in den Handel kommen. Einziger Nachteil: Bisher hat Atari noch kein einziges CD-Produkt veröffentlicht! Scheinbar will man bei Atari nicht hinter dem Konkurrenten 3DO zurückstehen,

die einen ähnlichen Vertrag mit Creative Technologies unterzeichneten.

Der ständige Streit zwischen Amiga- und PC-Besitzern könnte sehr bald ein Ende haben. Wie Sie sicher bereits wissen, hat Commodore International im April Konkurs anmelden müssen. Mehrere Interessenten möchten die Amiga-Technologie in Lizenz erwerben und einen entsprechenden Amiga-Software-Konverter für den PC anbieten. Gerüchten zufolge soll es sich bei einem der Interessenten um Sony handeln.

Die geplante Fusion zwischen Electronic Arts und Broderbund Software ist geplatzt, da man sich nicht auf einen Preis einigen konnte. Broderbund lehnte den Deal ab und zahlte eine Konventionalstrafe von 10 Millionen Dollar an EA.



Mark und Bob arbeiten bereits an Empire Deluxe 2. Im September gibt's aber erst eine Compilation.

Kommentare, Kritik und Fragen

zu Checkpoint USA können Sie via E-Mail in CompuServe an die Adresse 73233,742 (Internet 73233.742@compuserve.com) oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

Alle Bestellungen, die montags in der Zeit von 11 - 12 Uhr bei uns telefonisch eingehen, erhalten 10 % Nachlaß

Sim Berlin 2040

Städtebau

Am 17. Juni präsentiert der Berliner Senator für Jugend und Familie, Thomas Krüger, mit der Unterstützung der BB Jugend und Computer, einer jugendfördernden und gemeinnützigen Einrichtung, einen bundesweiten Wettbewerb in, um und mit Berlin - den "Sim City 2040-Berlin"-Wettbewerb. Der regierende Bürgermeister von Berlin, Herr Diepgen, wurde in diesem Zusammenhang um die Übernahme der Schirmherrschaft gebeten. Berlin als die deutsche Großstadt, die sowohl im städtebaulichen als auch im sozialpoliti-

schen Bereich zur Zeit den größten Veränderungen unterworfen ist, erschien dem Distributor Bomico als optimaler Aufhänger für die Ausschreibung eines bundesweiten Städtebau-Wettbewerbs. Das Ziel läßt sich grob umreißen: Wer baut das "lebenswerteste" Berlin im Jahre 2040, basierend auf einem bei Bomico erhältlichen Spielstand.

Mitmachen und gewinnen kann jeder SimCity 2000-Fan zwischen 7 und 70, der besonderes Interesse an Computersimulationen und Fingerspitzengefühl für das Zusammenspiel von wirtschaftlichen, infrastrukturellen, energiepolitischen sowie sozialen und kulturel-

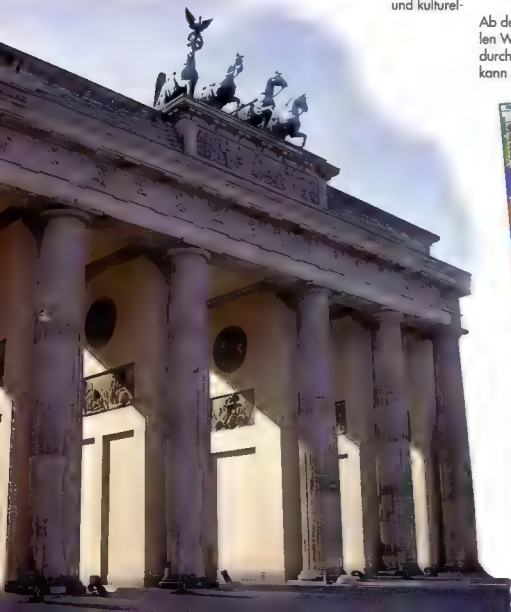
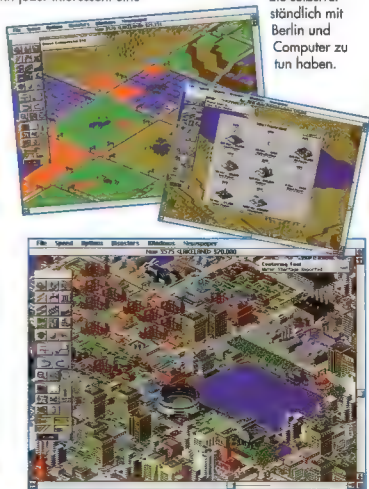
SimCity 2000 ist wohl das beste Beispiel, daß Computerspiele einen pädagogisch wertvollen Effekt erzielen können. Unter dem Titel Sim Berlin 2040 wird nun ein besonderer Wettbewerb ausgeschrieben.

len Aspekten hat. Gegen einen ausreichend frankierten Rückumschlag (Inland: DM 2.-) können Sie die Szenario-Disk direkt bei Bomico bestellen. Die Adresse:

**Bomico Entertainment
Software
Kennwort: Sim Berlin 2040
Am Südpark 12
65 451 Kelsterbach**

Ab dem Zeitpunkt der offiziellen Wettbewerbspräsentation durch Herrn Senator Krüger kann jeder Interessent eine

Diskette mit der Vorgabe schriftlich anfordern. Der Rücksendetermin der bis ins Jahr 2040 weitergespielten Original-Bomico-Diskette wird voraussichtlich Mitte Juli 1994 sein (exakter Einsendeschluß wird noch bekanntgegeben). Nach dem Einsendeschluß werden sämtliche Spielstände von Profis geprüft und aus jedem Bundesland wird ein Regionalsieger ermittelt. Diesen Gewinnern und dem anschließend ermittelten Gesamtsieger winken attraktive Preise, die selbstverständlich mit Berlin und Computer zu tun haben.



The logo for the 'PLAY TIME TV' program on the RTL 2 channel. 'PLAY TIME' is in a blue, blocky font with a white outline, and 'TV' is in a yellow, stylized font. Below 'PLAY TIME' is a red, jagged shape resembling a play button. To the right is the 'RTL 2' logo, with 'RTL' in black and '2' in a large, red, stylized font.

Die Sommermonate stehen ganz im Zeichen der Fußball-Weltmeisterschaft 1994 in den USA. Auch Play Time TV sieht sich im Juni ganz dem Sport verfallen.

Allerdings können wir mit Pete Sampras Tennis und dem Eishockey-Spiel Karmalaz Cup auch etwas Alternativ-Programm bieten. Erstmals haben wir neben den Videospielen auch Amiga-Software im Wettstreit der Kandidaten aufgestellt. Der Neuwachspunkt in diesem Monat liegt auf deutschen Software-Herstellern wie Software 2000 und deutschen Schaltzentren großer Videospiel-Hersteller wie Sega und Virgin. Ihr seht also, es ist wieder einmal für jeden etwas dabei, während unser Play Time TV-Kamera-Team in Chicago auf der Sommer-CES den kommenden Highlights auf der Spur ist und Bertis Truppe versucht, den Titel zu verteidigen.

Ever Mr. Play Time

Stephan Heller



Das Play Time TV Programm

- | | |
|-----------------|--|
| 12. Juni | Champions World Class Soccer (SNES),
Pete Sampras Tennis (Mega Drive) |
| 19. Juni | Empire Soccer (SNES) |
| 26. Juni | World Cup Striker (SNES) |
| 03. Juli | World Cup Striker (SNES), Karamalz Cup (Amiga) |

Name: _____
 Alter: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefon: _____
 Hobbyspiel: _____
 Persönliche
 Leistung: _____

(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

Name: _____
 Alter: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefon: _____
 Hobbyspiel: _____
 Persönliche
 Leistung: _____

(möglichst Bildschirmfoto beilegen, Veröffentlichung im Fernsehen möglich)

Teilnahmebedingungen: Die einzigen Voraussetzungen sind eigentlich nur ein Mindestalter von 14 Jahren, natürlich genügend Spielerfahrung, ein Bild von Ihnen und die Glücksfee auf Ihrer Seite. Füllen Sie einfach den Original-Coupon aus und senden Sie ihn an: **Computec Verlag • Play Time TV**
(Marstraße 32-34 • 90451 Nürnberg)

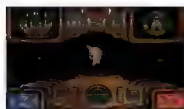
Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

[illegible]

Automatisch: Anzeigenlist für aktuelle Angebote: (030) 622 65 26



Origin Systems, einstmals der ungekrönte König im Genre Weltraumkampf-Simulatoren, mußte in der letzten Zeit einige Marktanteile an LucasArts' X-Wing und Tie Fighter abgeben. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß die Arbeit am dritten Teil der Wing Commander-Serie auf Hochtouren läuft. Wing Commander 3 - Armada bietet Weltraumgefechte in SuperVGA und hochauflösenden 3D-Grafiken. Designer Chris Roberts hat hierzu eine neue Game-Engine entwickelt, die auf der Strike Commander-Technologie basiert. Als erstes

Wing Commander 3 - Armada

I Have a

Kurz vor Redaktionsschluß wurde bekannt, daß Origin Systems noch in diesem Jahr die Veröffentlichung von Wing Commander 3 plant. Details sind im Moment zwar noch etwas spärlich, aber unser US-Korrespondent Markus Krichel hat zumindest einige Informationen für Sie ergattern können.

Die LEGO-Raumschiffe aus Wing Commander I und II gehören endlich der Vergangenheit an. Wie man sieht, profitieren auch sehr nahe und vergrößerte Objekte vom Übergang zur SuperVGA-Grafik.



Produkt in der Wing Commander-Serie wird Armada auch über Modem-Play verfügbar. Bis zu sechs Spieler können gleichzeitig teilnehmen. Ebenfalls neu ist das Spielen im Split-Screen-Modus. Obwohl natürlich eine Menge Action geboten wird, kommen auch andere Gesichtspunkte nicht zu



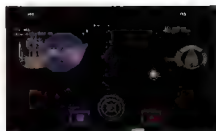
kurz. So verfügt Armada über ein wirtschaftliches Element, in dem man Planeten entdecken und bewohnbar machen muß. Außerdem können alle Planeten mit Verteidigungsmechanismen ausgerüstet werden, um mögliche Angriffe der Kilrathi abwehren zu können. Apropos Kilrathi. Sie können auch auf der Seite der hinterhältigen Löwenmäähnen kämpfen, doch ist es eigentlich Ihre Aufgabe, als Kommandeur der Flotte, für Recht und Ordnung zu sorgen.

Das Spiel wird nur auf CD-ROM erhältlich sein, und es wird bereits gemunkelt, daß Origin die Hardwareanforderungen wieder mal eine Stufe höher ansiedeln wird. Mit an-

Wow! Wenn das ganze Spiel aus solchen Anflugszenen bestehen würde, wäre der Schritt zum „Interaktiven Film“ nicht mehr Weit.

Mehr Video, mehr Audio

Bedingt durch den hohen Speicherplatz einer CD wird sich die Zahl der Filmszenen und digitaler Sprachausgaben gegenüber den Vorgängern be-

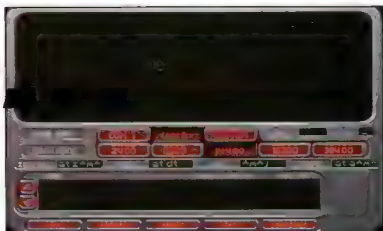


Dream

deren Worten: Ein Triple-Speed CD-ROM-Laufwerk wird benötigt. Hierbei könnte es sich allerdings um ein Gerücht handeln. Es steht jedoch bereits fest, daß mindestens ein 486/33 mit 8 MB RAM und 256 KB Cache benötigt wird. Empfohlen wird allerdings ein Pentium!

Erstmalig hält auch Hollywood Einzug ins Wing Commander-Universum. Es sickerte durch, daß man zur Zeit namhafte Schauspieler für das Projekt zu verpflichten versucht. Wer weiß, vielleicht gibt es sogar irgendwann einen Wing Commander-Film?

trächtlich erhöhen. Trainingsmissionen werden auch in Armada berücksichtigt werden; hier könnte es sich sogar um einen Missionsgenerator handeln, der darüber hinaus noch ein Wing Commander-„Quickie“ vor dem Zubettgehen ermöglicht. Weder Piloten noch Schiffe aus Privateer können in WC 3 geladen werden, obwohl es einen kurzen Gastaufruf der Gladius geben wird. Dafür wurde in Armada aber ein Missionbuilder integriert, der wahrscheinlich auf dem bereits erhältlichen Wing Commander Academy basieren wird.



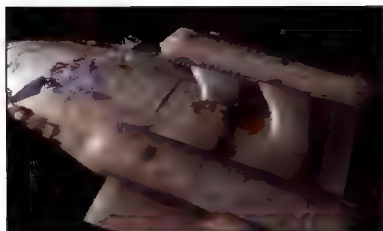
Bis zu sechs (!) Spieler können über Modem an der Katzenjagd teilnehmen. Bestellen Sie schon jetzt fünf zusätzlich Telefonleitungen.

Armada bereits im Juli?

Angeblich befindet man sich bei Origin bereits in der Beta-Testphase. Ein entsprechender Anruf konnte dies weder bestätigen noch verneinen - und das läßt wenigstens hoffen. Sollte dies jedoch den Tatsa-

chen entsprechen, könnten wir bereits im Juli mit der weltweiten Veröffentlichung rechnen. Mehr über dieses Thema erfahren Sie im nächsten Heft. Bis dahin können Sie sich mit den ersten hier veröffentlichten Bildern trösten.

Markus Krichel ■



Scavenger 4

Psygnosis CD-ROM HQ



Knapp 20 km südlich von Liverpool liegt die Kleinstadt Chester. Erst vor kurzem hat dort Psygnosis ein neues Entwicklungs-Studio eröffnet, das den Engländern den Weg in die Zukunft ebnen soll.
von Christian Müller

Die lichtdurchfluteten Psygnosis-Büros in Chesters neuem Gewerbepark.

Die Stammbesetzung der Entwicklungsbüros für CD-ROM-Spiele in Chester setzt sich derzeit aus etwa 15 Game-Designern, Programmierern und Grafikern zusammen. Während der letzten Monate jedoch waren bis zu 50 Personen an einem wahren Großprojekt beteiligt, wie uns der Headcoach des dortigen Teams Kenny Everett verriet. Scavenger 4, ein CD-ROM-Shoot 'em Up der Extraklasse, wurde so in der Rekordzeit von nur fünf Monaten fertiggestellt. Die erste Version entstand für den japanischen Markt und den „FM Towns-Spiele-PC“. Dabei handelt es sich um einen nur in Japan erhältlichen, eigens für Computerspiele mit etlichen Zusatzchips aufgemotzten, handelsüblichen PC. Scavenger 4 macht mit einem durchge-

henden Full Motion Video-Szenario vom Medium CD-ROM ausgiebig Gebrauch. Über das von Silicon Graphics-Workstations berechnete Level-Design wurden Myriaden von anfliegenden Feindstaffeln gelegt. Aber auch die vorberechneten Grafiken sind nicht nur bloßes Beiwerk. Die eindrucksvoll gerenderten und animierten 16 Endgegner reagieren auf die Angriffe des Spielers in überraschender Weise. Während unseres Besuchs in Chester arbeitete das Team gerade an den Umset-

zungen für den PC und das Mega CD, und wir nahmen die Gelegenheit wahr, mit einigen Beteiligten kurz zu sprechen:

Interview mit Chris Nicholls
(verantwortlicher Musiker in den Psygnosis-Büros in Chester):

PC Games: „Ist es etwas Besonderes, einen Soundtrack für den japanischen Markt zu schreiben?“

Chris Nicholls: „Mein Hauptaugenmerk für die japanische Version lag darauf, das Spiel sehr schnell und aggressiv zu machen. So habe ich die Musik in einer Art „Hardcore-Electronic“-Stil geschrieben. Dazu habe ich mir sehr viel Material einer japanischen Kult-Band, dem „Yellow Magic Orchestra“, angehört. Direkt aus Japan habe ich dafür einige CDs bekommen. Außerdem habe ich mir die Scavenger-Filme

aus Japan angesehen, die eine sehr kühle Atmosphäre erzeugen.“

PC Games: „Welches Equipment hattest Du für Scavenger 4 zur Verfügung?“

Chris Nicholls: „Hier ein ganzes Orchester spielen zu lassen, ist wirklich kein Problem. Insgesamt haben wir 64 Spuren zur Verfügung, die alle mit dem Mac verbunden sind. Die wirklichen Grenzen werden uns erst auferlegt, wenn wir die Musik in ein Spiel implementieren müssen. Der Soundtrack zu Scavenger 4 wurde auf einem Amiga mit nur vier Spuren und lediglich 32K Platz komponiert.“

PC Games: „Vielen Dank.“

Interview mit Zafar Quamar
(Programmierer in den Psygnosis-Büros in Chester):

PC Games: „Zafar, Du bist maßgeblich an der Entwicklung von Scavenger 4 beteiligt. Kannst Du kurz die Story beschreiben?“

Zafar Quamar: „Ein riesiges Computer-Netzwerk hat die



Kontrolle über sich selbst übernehmen. Dadurch hat es auch die Kontrolle über alles erhalten, was elektrisch gesteuert ist. Schon ganze vier Welten sind außer Kontrolle geraten. Auf jedem Planeten muß man vier Levels durchstehen. Es gibt einen Vulkan-Planet, einen Eisplaneten, einen Wüstenplaneten und schließlich einen, der eine einzige riesige Stadt ist. Alle haben ihre ganz eigene grafische Stimmung. Man muß sich heil durch alle vier Levels eines jeden Planeten vorkämpfen, um das große Finale gegen den inzwischen zum ungeheuren Roboter mutierten Zentral-Computer zu erreichen."

PC Games: „Wie lange hat es gedauert, Scavenger 4 zu entwickeln?“

Zafar Quamar: „Normalerweise dauert es mindestens 12 Monate, so ein Spiel vom ersten Gedanken bis zum fertigen Produkt zu entwickeln.“

PC Games: „Worin besteht der Unterschied, für den japanischen oder den amerikanischen und europäischen Markt zu produzieren?“

Zafar Qamar: „Das ursprüngliche Konzept von Scavenger 4 mit einem komplexen Extrawaffen-System wurde von uns festgelegt. Das haben wir einigen verantwortlichen Leuten in Japan gezeigt, die meinten, das wäre zu kompliziert für den japanischen Markt. Die europäischen und amerikanischen Versionen hingegen werden das ursprüngliche Konzept enthalten. Die Extrawaffen werden hier in einer Art Belohnungssystem verteilt. So richtet sich die eigene Feuerkraft nach dem, was man bisher erreicht hat. Mit zunehmender Spieliefe nehmen die Möglichkeiten der Bonusgegenstände und der Extrawaffen zu. Man muß also später gut überlegen, wofür man sich entscheidet.“

PC Games: „Wann werden wir Scavenger 4 endlich in Deutschland spielen können?“

Zafar Quamar: „Die PC- und Mega CD-Versionen werden etwa im August veröffentlicht werden.“

PC Games: „Vielen Dank.“



Von der Handzeichnung über die Silicon Graphics-Grafiken bis hin zu dem im Spiel implementierten Bild, der Werdegang eines Endgegners in Scavenger 4.



mirox communication GmbH
Hackenbroicher Str. 71a
50958 Köln
Tel. 02238-83775
Fax 02238-83275

[illegible]

PREIS

incl. Hardware kostenlos
anfordern! E-Mail: info@pc-technik.de

AMIGA USW. JANGEBEN	
DAS SCHWARZE AUGZ?	OV 78
DAS SCHWARZE FANTASIE	OV 78
DAMONSAGE	OA 78
DER CLOU	OV 78 88
DER PLANER	OV 77
DER PLANER EXTRA	OV 62
DIE GOLDNE MAHNE	OV 68
DOGGERS	OV 78
DOOM	EA 70
ELITE 2 FRONTIER	OA 78 88
EMPIRE DELUXE	OV 64
EMPIRE SOCCER	OV 77
EPIC PHIBAL	OV 78
EVASIVE ACTION	OV 69
F1	OV 67
F 14 FLEET DEFENDER	OA 69
FANTASY EMPIRES	EA 66

FRATHEART SOCCER	DA 86
FRANKIE	DA 86
FLASHBACK	EV 68 61
FLUGSIMULATOR 3	DV 125
GABRIEL KNIGHT	DV 74
GODLINS 3	DV 77
HAND OF FATE (KRYM) 2	EV 78
HAMSE DIE EXPERIMENT	VO 50 48
HARPOUN 2	EV 78
HATTAICH	DV 76 66
HURED GUNS	EV 67
INDY CAR RACING	DV 89
IN EXTREMS	DV 85
INNOCENT UNTIL CAUGHT	EV 58
IN THE CITY	DV 77
KRIMMAKER	DV 66 58
KRYMIDA 2: HAND OF	EV 67
LESSUNT SLIT LARRY 3	DV 78
LOVE TOYS	DV 77
LOST IN TIME	DV 86
LOTHAR MEINHAUS FURBY	DA 62
MAC NEWS	DV 78 68
MAC NEWS 2	DV 78 68
Veranstaltungen incl. Nachnahme	
Einige Spiele () waren bei Anze	
Anleitung EA=Spezial Anleitung D	
lung, von Xpellen nehmen wir	

**DRIEST FUN GLORY 4
BALLY
RAVENLOFT**

RETURN OF MFG GOLD
RETURN TO ZONE
REVISION

RICHMOND
 RISE OF THE ROBOTS
 RUBINSON'S 5 REQUiem
 RUSSELLSMEI
 S...B
 SABRE TEAM
 SAM & MAX
 SENSIBLE SOCCER 92/93
 SHIP OF THE FUTURE
 SIMPSON THE SUPERHERO
 SOFTWARE MANAGER
 SPEED RACER
 SSN 21 SEAWOLF
 STARTRK 2 JUD RIDE
 STREET DAD
 STREET FIGHTER 2
 GRAVIS Analog pro
 GRAVIS Game Pad

Diskektion 3.5 16m
 STRIKE COMMAND & SPEED
 STRIKE COMMAND TAC GL
 STRIKE SQUAD
 STRIKER
 STRONGHOLD
 SUBMARE
 SUPERFROG
 SYNDICATE DATA DISK
 SYSTEM SHOCK
 TERMINATOR RAMPAGE
 THEME PARK
 T I F X
 THE FIGHTER
 TYRACAN 2
 U F O - EMEMY UNKNOWN
 ULTIMA & PAGAN
 ULTIMA & SPEECH PAC
 UNLIMITED ADVENTURE
 UNNECESSARY ROUGH
 WEREWOLF RA 50
 WINGS OF GLORY
 WORLD CUP USA 94
 DM: Vorkasse (EC-S
 menschl. noch nicht
 Version Previewler
 Kein Ladenvorlauf. A

CD-

DA 78 68
CDA2

DA	78	08
OV	85	62
OV	86	62
OV	86	35
OV	79	
OV	86	
DA	59	32
OV	88	
OV	85	88
OV	77	88
DA	68	
EV	70	
DA	78	
OV	89	
DA	81	55

DA 119		SEAR 211	
DA 86		STAR 17	
DA 85		STRIKE	
DV 65		SUBWAY	
EA 66		SYNCHRO	
DA 88		1 F X	
DA 84		TRE HOG	
DV 44	48	JUNE J	
DV 86		THE TIGER	
EA 76		H A O	
DV 78		IN THE	
DA 88		UNDER	
EY 86		WILZARD	
DV 86		WOLF PA	
DV 91	62	WRATH	
DA 86	66	SOU	
DA 39		Aunt B	
DV 79		NJ and R	
DA 67		SQJND	
DA 66		SOUND	
DV 81		WAVE P	
DV 79	62	ORCHID	
		ORCHID	

erker), 6,50 DM Lieferung
 festbar, Auslieferung
 integritum und Lieferung
 olung nach telef. Abre-

Mystic Games

Ebingerstr.33 72393 Burladingen
Telefon & Fax = 07475 / 67 10
Montag bis Freitag von 9Uhr-22 Uhr, Sa von 9-18 Uhr
restliche Zeit Anrufbeantworter. Vorbestellung möglich

[illegible]

Verandkosten Vorkasse 6 „Nachnahme“ + Nachnahmegeb. per Eilpost= Versandkosten plus
ab 200,- portofrei (Inland) Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- (Euroscheck) Preislisfe gegen 3
wird bei Kauf zugesichert. Preiskontingente und Termine vorbehalten.

System Shock

Ultima Cyberspace?

Sie haben ganz richtig gelesen! Die Ultima Underworld-Macher von Looking Glass haben wieder ein ganz heißes Eisen im Feuer. Allerdings hat System Shock nichts (außer der 3D-Ich-Perspektive) mit den beiden Underworld-Episoden zu tun.

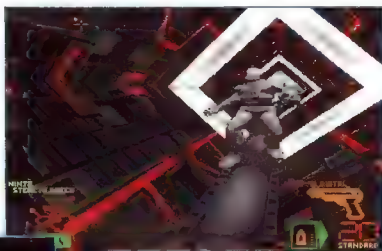
Vielmehr wollten die Jungs um Chefprogrammierer Doug Church diesmal ein reinrassiges Cyberpunk-Game entwickeln. Aber ihre Auftraggeber (Origin) konnten sich mit dieser Idee nicht so recht anfreunden, und so entstand ein Science Fiction-Abenteuer mit starkem Cyberpunk-Charakter.

Anything new?

Liest man System Shocks Storyline zum ersten Mal, wird man sich unweigerlich zurück in den Sessel lehnen und an all die anderen Titel denken, die mit identischen Szenarien aufwarten. Natürlich ist man auch diesmal wieder der einzige Überlebende auf einer Raumstation. Eine Hologramm-Nachricht, die ein Crew-Mitglied hinter-



lassen hat, klärt Sie über die Geschehnisse an Bord auf: Der fiese Zentralcomputer SHODAN hat sich selbständig gemacht und gibt jetzt die Befehle, anstatt sie auszuführen. Abgesichert hat er sich mit einer wahren Armee von Klein-Robotern und Cyborgs. Ihre Aufgabe ist es, sich in die Zentraleinheit einzuloggen, um die vernichtenden Pläne des Computers zu kreuzen und somit die Erde vor einem grausamen Schicksal zu bewahren. Dazu müssen Sie in den Cyberspace eindringen und den Supercomputer lahmlegen. Logisch, daß man bei Story und Aufmachung unwei-



System Shock beschränkt sich nicht nur auf wilde 3D-Ballereien. Hier muß man sein Fingerspitzengefühl und seine Geschicklichkeit unter Beweis stellen.

gerlich an IDs Gruselschlag Doom erinnert wird. Doch dieser Vergleich hinkt ganz gewaltig. System Shock ist mehr als ein 3D-Ballerspiel. Der Spieler hat wesentlich mehr Aufgaben zu bewältigen. Er muß zahlreiche Rätsel lösen und verstehen, um das komplexe Spiel zu beenden. Natürlich gibt es dabei auch wieder jede Menge Combat und Action. Nur steht diese eben nicht im Vordergrund.

Knick in der Optik?

Die Grafik-Engine bietet detailierte Ansichten, die auch Spitzenreiter Doom das Wasser reichen können. Aber System Shock bietet noch mehr! Sie können Ihren Blick stufenlos

vom Fußboden bis zur Decke schweifen lassen. Außerdem können Sie sich zur Seite lehnen (so schielen Sie um Ecken), in die Hocke gehen oder sich platt auf den Boden legen. Die Game-Engine hält ebenfalls zahlreiche Überraschungen bereit. Da gibt es Räume mit verschiedenen Gravitationsstärken (bis hin zum schwerelosen Schweben) und außerdem können Sie springen oder einen Schacht hinaufkriechen. Wenn das nicht vielversprechend klingt! Allem Anschein nach bekommt Doom einen würdigen Nachfolger, bei dem neben knallharter Action auch nach Top-Rätselkondition verlangt wird. Warten wir's ab!

Thomas Brenner ■



Wie beim Megaseller Doom muß man auch bei Origins System Shock gegen hinterhältige, aggressive Mutanten antreten (rechts).



1942 wurden in den Kämpfen im Südpazifik
nur die mutigsten und besten Piloten für die
Besatzung der Flugzeugträger ausgewählt.

WERDEN SIE EINER VON IHNEN!



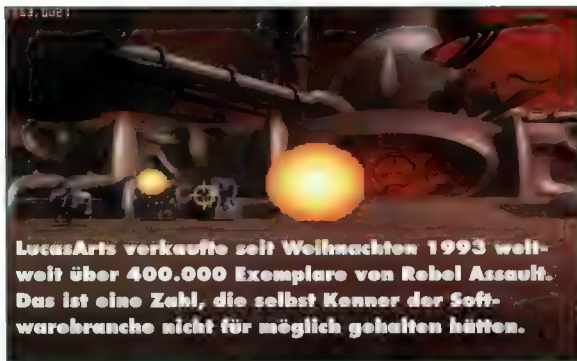
1942
THE PACIFIC AIR WAR

FÜR IBM PC'S UND KOMPATIBLE

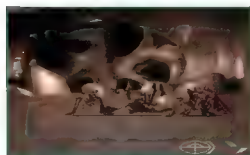
MICRO PROSE

Creature Shock

Finstere Kreaturen



LucasArts verkaufte seit Weihnachten 1993 weltweit über 400.000 Exemplare von Rebel Assault. Das ist eine Zahl, die selbst Kenner der Softwarebranche nicht für möglich gehalten hätten.

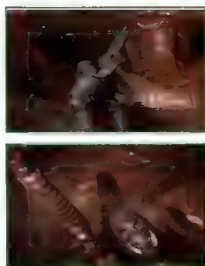


In den vergangenen Wochen heftete sich das Verfolgerfeld aber immer dichter an die Fersen des Spitzenreiters, und Megarace hätte es sogar beinahe geschafft, Rebel Assault die führende Rolle im Bereich der CD-ROM-Spiele abzurin-

gen. Der Vorsprung ist also knapper als jemals zuvor, und mit Creature Shock steht schon wieder ein potentieller Thronfolger in den Startlöchern.

Traurige Zukunft

Eine rasende Bevölkerungsentwicklung hat in der Zukunft das

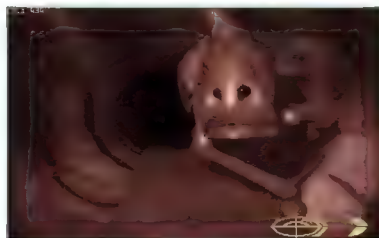


zu geführt, daß Hungersnöte, Umweltzerstörung und Seuchen zum alltäglichen Bild im 21. Jahrhundert gehören. Sinnlose Kleinkriege um territoriale Farmlandrechte zeigen, daß es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis der definitiv letzte Weltkrieg ausbricht. Um diesem Ende aus dem Weg zu gehen, entschließen sich einige Regierungen, die SS Amazon auf die Suche nach einem bewohnbaren Planeten zu schicken. Kaum hat das Überlebensschiff die hinteren Monde des Saturn pas-



In dieser dunklen Höhle warten spinnenähnliche Kreaturen auf den Spezialagenten.





Bei den Gefechten dürfen Sie sich nicht von den tollen Animationen und Grafiken beeindrucken lassen, sondern müssen sich auf den grünen Punkt konzentrieren, den jeder Alien zu eigen hat.

siert, bricht jeder Kontakt ab. Der letzte Funkspruch läßt jedoch darauf schließen, daß die SS Amazon auf ein riesiges außerirdisches Raumschiff gestoßen ist. Die Vereinten Nationen stellen sofort eine Spezialeinheit zusammen, die zu diesem entlegenen Sektor der Galaxie aufbrechen soll, um das Verschwinden der SS Amazon aufzuklären.

Blickfang

Das Spielprinzip ist simpel und genial zugleich: Sie sind Mitglied dieser wagemutigen Spezialeinheit und sollen, bewaff-

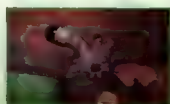
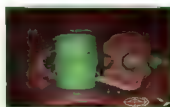
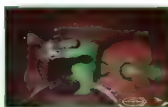
net mit einer futuristischen Laserkanone, den Aliens das Fürchten lehren. Zu Beginn befinden Sie sich auf einer Planetenoberfläche und müssen einer heranstürmenden Horde wildgewordener Kreaturen Paroli bieten. Das ist noch ziemlich einfach, denn die Außerirdischen sind zwar bis an die Zähne bewaffnet, schießen aber relativ unkontrolliert in Ihre Richtung. Grafisch ist das schon recht ansprechend, doch fehlt dieser Sequenz, die im weiteren Spielverlauf übrigens mehrmals aufgegriffen wird,

der letzte Kick. Erst im Inneren des Gewölbes wird es so richtig spannend. Hier tauchen die verrücktesten Kreaturen auf, die teilweise den ganzen Bildschirm in Beschlag nehmen und sich trotzdem butterweich bewegen. Einziges Problem: mit offenem Mund und leuchtenden Augen läßt man die Maus links liegen und bestaunt die grafischen Wunderwerke, die direkt von CD-ROM gelesen werden. Da schwingt ein wahrhaft eekiges Geschöpf seine todbringenden Tentakel, eine etwas talpatschig wirkende Kreatur fuchelt mit dem Lasercolt und eine absolut widerwärtige Spinne verspeist den Helden mit Haut und Haaren. Wer Creature Shock zum ersten Mal sieht, wird es sicherlich nicht für möglich halten, daß die Programmierer nur eine Auflösung von 320x200 Bildpunkten und 256 Farben verwendet haben; die Grafiken wirken ein-

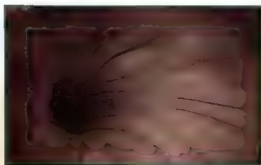
fach zu brillant, zu farbenfroh. Vor allem die Schattierungen und Lichteffekte auf den Objekten ziehen das Auge des Spielers in ihren Bann und lassen alle Figuren außerordentlich lebensecht erscheinen. Das alles wird durch eine von Argonaut Software entwickelte Art der Full Screen Full Motion Video Compression möglich. Dadurch bleibt die von CD-ROM zu transferierende Datenmenge gering, und das Laufwerk wird nicht vor unmögliche Aufgaben gestellt. Selbst mit einem Single Speed-Laufwerk soll die Endversion einwandfrei laufen, und die Anforderungen an den Prozessor sind mit einem 386SX auch nicht besonders hochgesteckt. Wenn alles gut verläuft, können wir gegen Ende des Jahres mit Creature Shock rechnen.

Oliver Menne ■

Vorsicht Tentakel



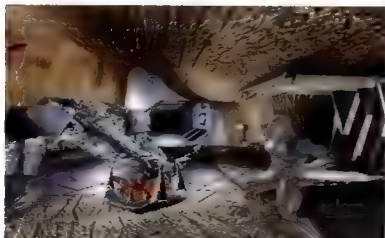
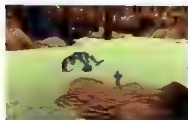
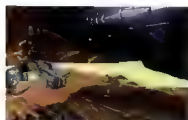
Mit dem grünen pulsierenden Behälter kann man eigentlich wenig anfangen. Versucht man jedoch, sich daran vorbeizuschleichen, so befreit sich blitzschnell ein riesiges Tentakel aus seinem unscheinbaren Versteck.



Auf den ersten Blick erinnert Bioforge, das genauso wie Wings of Glory und System Shock noch vor Jahresende erscheinen soll, stark an Alone in the Dark 2. Ken Demarest, der Entwickler von Bioforge, hat sich aber so ausgiebig mit filmtechnischen Fragen beschäftigt, daß Bioforge über hervorragende Perspektiven verfügen wird. Außerdem soll die Sicht des Spielers niemals durch die eigene Figur oder einen Gegner versperrt werden. Alle Objekte wurden gerendert, so daß man einen Raum aus vielen unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten kann; das stellt jedoch wieder höhere Anforderungen an die Rechenleistung, so daß Bioforge dem alten Origin-Grundsatz treu bleibt: „Pentium recommended!“

Spielfilm oder Filmspiel?

In puncto Animation verspricht Ken wahre Wunderdinge. Alle Akteure bewegen sich äußerst realistisch und butterweich. Sie können ihre Schultern, ihren Kopf und ihre Gliedmaßen b



Bioforge

Alles nur geklaut?

Im Rennen um das erfolgreichste Spiel 1994 hat Origin mit Ultima VIII und Pacific Strike bereits zwei ganz heiße Eisen im Feuer. Die Jungs aus Texas geben sich aber damit noch lange nicht zufrieden...



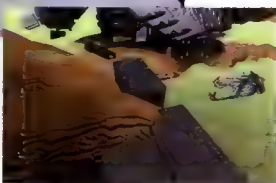
Die riesige Anzahl an Kameraperspektiven macht sich bemerkbar.



Obwohl die Action natürlich im Vordergrund steht, wird der Spielinhalt nicht vernachlässigt.



Vor allem bei den Actionsequenzen werden Erinnerungen an Alone in the Dark wach. Laut Ken Demarest darf man aber sehr viel mehr erwarten (links).



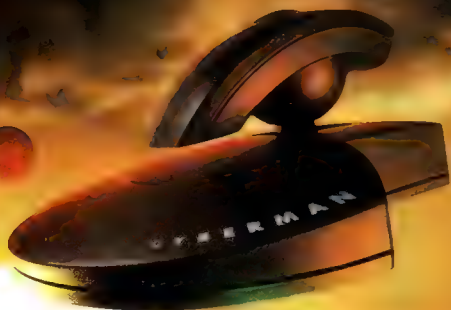
physischen und intellektuellen Dingen unterrichten. Um sich diesbezüglich weiterzubilden, erscheinen im Laufe des Spiels gutmütige Mit-

wegen, da jedes Gelenk berücksichtigt wurde. Das Gameplay beschränkt sich nicht allein auf den altbekannten Actionpart, sondern bedient sich auch bei Elementen aus Adventures und Rollenspielen. So muß man seinen Charakter Lex, der nach einem Unfall als Mensch-Maschine aus seiner Ohnmacht aufwacht, sowohl in

streiter, wie beispielsweise Dr. Etra, die Zeno-Archäologin. Zieht man in Betracht, daß Ken Demarest viele der sog. interaktiven Spielfilme für absolut überflüssig hält, darf man auf ein tolles Spiel gespannt sein. Vielleicht gelingt es ja ihm, einen neuen Standard zu setzen.

Oliver Menne ■

JETZT IST DIE MACHT MIT IHNEN!



CYBERMAN™ UND SOUNDMAN WAVE™. NEUE DIMENSIONEN FÜR ACTION UND SOUND.

Sie brauchen Kontrolle und Power in der Welt der neuen, actiongeladenen 3D-Spiele und Sound-Anwendungen.

Mit **CyberMan**, dem futuristischen Interaktiv-Controller für PC-Spiele, haben Sie alle drei Dimensionen voll im Griff.

Es ist das einzige Kontrollgerät mit sensorischer Rückkopplung. Damit bekommen Sie die Action hautnah zu spüren!

SoundMan Wave, die Soundkarte der nächsten Generation mit dem neuen OPL-4 Chip, arbeitet mit der fortschrittlichen Wavetable-Synthese, um heiße 16-Bit-Soundeffekte und realistische Musik zu erzeugen.

Wenn Sie Action und Sound **ERLEBEN** wollen, holen Sie sich CyberMan und SoundMan Wave.



CYBERMAN UND SOUNDMAN WAVE FINDEN SIE U.A. BEI:

ALLKAUF - BRINKMANN - COMPUTER COMPANY -

HERTIE - HORTEN - KARSTADT - MEDIA MARKT - SCHADT - VOBIS

SONST NOCH FRAGEN? RUFEN SIE UNS EINFACH AN. **LOGI GMBH 089 / 89467-308.**

LOGITECH AUSTRIA 06474 74 01. LOGITECH SCHWEIZ 021 863 50 00.



*Garantiert 100 %ig kompatibel mit SoundBlaster, AdLib und General MIDI. Mit SCSI, CD-ROM Schnittstelle, Joystick und MIDI-Anschluss. Mitgeliefert werden 5 wertvolle Software-Pakete

Game Developers Conference

Alle Jahre wieder

Zum achten Mal trafen sich Spieleentwickler aus aller Welt

auf der Computer Game Developers Conference in

Santa Clara, Kalifornien. Die diesjährige Konferenz war mit über 1400 Teilnehmern die bisher größte. Unser US-Korrespondent Markus Krichel, war für Sie dabei. von Markus Krichel ■

Der VFX1 von Forte sorgte für Aufsehen (rechts); mit dem Trampolin gegen eine Klotzwand werfen lassen: wirklich verrückt (unten).



Locker und gelassen ging es auf der Game Developers Conference zu. Hier sitzt Segas neuer Pressesprecher für die Staaten zu sehen.



In den Pausen vergnügten sich die Programmierer von Interplay - rechts sitzt Alan Pavlish - mit einem gepflegten Pokerspiel (rechts).



Im Sommer 1986 lud Chris Crawford 25 seiner Freunde zu einem gemütlichen Erfahrungsaustausch in Sachen Computerspiele in sein Haus ein. Nachdem man ein nettes und lehrreiches Wochenende miteinander verbracht hatte, entschloß man sich, das

Ganze im nächsten Jahr zu wiederholen. Acht Jahre später hat sich die Computer Game Developers Conference vom Insider-Meeting zum absoluten Muß für alle entwickelt, die sich professionell mit dem elektronischen Spielmarkt beschäftigen. Die CGDC ist aber

auch für angehende Designer einen Besuch wert. Alte Veteranen geben gerne gutgemeinte

Ratschläge, und speziell auf Anfänger ausgerichtet Seminare verraten, wie man vom



Lustige Partyattraktion: Kegeln einmal anders (oben); der Fotoman von Logitech macht digitale Schwarz-weiß-Bilder. Ist das der Weisheit letzter Schluss? Mehr erfahren Sie nächsten Monat (links).

Amateurhacker zum Profi werden kann. Erstmals in diesem Jahr gab es eine Jobbörse, bei der sich alle Arbeitssuchenden direkt bei den anwesenden Personalchefs der großen Softwarehäuser um einen Job bewerben konnten.

Hollywood spielt mit

Sehr deutlich wurde in diesem Jahr der zunehmende Einfluß der Filmindustrie auf die Spieleszene. Die im steifen Anzug erschienenen Marketingstrate-



PC

1942-Pacific Air War	DA 87,90	Pinball Dreams	DA 60,90
Aces over Europe	DA 75,90	Pinball Dreams Data	DA 38,90
Alone in the Dark 2	DV 83,90	Pinball Fantasies	DA 60,90
Anstoss	DV 64,90	Pizza Connection	DV 81,90
Archon Ultra	DV 77,90	Privateer	DA 81,90
Battle Isle 2	DV 75,90	Privateer Speech P.	DA 40,90
Beneath a Steel Sky	DV 71,90	Privat Righteous Fire	DA 40,90
Bloodnet	DA 83,90	Quarter Pole	DV 66,90
Burning Steel 2	EV 66,90	Return of Med.: Gold	DV 77,90
Cannon Fodder	DV 60,90	Reunion	DV 71,90
Christoph Kolumbus	DV 75,90	Robinson Requiem	DV 66,90
Das Schw. Auge 2	DV 77,90	Rüsselsheim	DV 66,90
Day of the Tentacle	DV 81,90	S.U.B.	DV 66,90
Der Clou	DV 77,90	Sabre Team	DV 77,90
Der Planer	DV 75,90	Sam & Max	DV 80,90
Der Planer Extra	DV 43,90	Sim City 2000	DV 80,90
Die Siedler	DV 75,90	Simon the Sorcerer	DV 83,90
Diggers	DV 66,90	Software Manager	DV 77,90
Dungeon Hack	DV 77,90	Spelunx	EV 71,90
Evasive Action	DA 60,90	Starlord	DV 86,90
Flugsimulator 5.0	DV 124,90	Strike Commander	DA 81,90
Hand of Fate	DV 69,90	Strike Squad	DA 86,90
Hanse-Die Exped.	DV 45,90	SSN-21 Seawolf	EV 77,90
Innocent until caught	DA 81,90	Subwar 2050	DA 86,90
Leisure Suit Larry 6	DV 71,90	T F X	DA 81,90
Lothar Matthäus F.	DV 64,90	Task Force 1942	DA 86,90
Mad News	DV 75,90	Tie Fighter	EV 83,90
Mortal Kombat	DA 58,90	Ultima 8-Pagan	DV 81,90
Outpost	DV 77,90	Ultima 8 Speech P.	DV 39,90
Overdrive	DA 55,90	X-Wing	DA 83,90
Pacific Strike	DA 81,90	X-Wing Upgrade Kit	DV 53,90
Pacific Str. Speech	DA 40,90	Zeppelin	DV 75,90

CD ROM

Anstoss	DV 83,90	Leisure Suit Larry 6	DV 77,90
Archon Ultra	DV 66,90	Lollypop	DA 66,90
BAT 2	DV 77,90	Last in Time	DA 83,90
Battle Isle 2	DV 83,90	Mad News (Juli)	DV 83,90
Beneath a Steel Sky	DV 101,90	Microcosm	DA 101,90
Bloodnet	DA 83,90	Outpost	DV 83,90
Burning Steel Comp.	DV 83,90	Police Guest 4	DV 77,90
Burntime	DV 77,90	Protostar	DA 66,90
Comanche	DV 87,90	Quest for Glory 4	DV 77,90
Day of the Tentacle	DV 86,90	Ravenloft	EV 77,90
Der Clou	DV 77,90	Rebel Assault	DV 86,90
Der Planer	DV 83,90	Reunion	DV 71,90
Diggers	DV 66,90	Sam & Max	EV 83,90
Gabriel Knight	DV 77,90	Sam & Max	DV 88,90
Goblins 3	DV 94,90	Sherlock Holmes	DV 88,90
Hand of Fate	DV 101,90	Strike Commander	DA 81,90
History Line	DV 60,90	Syndicate Plus	DV 88,90
Inca 2	DV 107,90	T F X	DV 86,90
Innocent until caught	DV 65,90	The Horde	EV 119,90
Iron Helix	DA 77,90	The Journeyman Pr.	DV 66,90
Jurassic Park	DV 66,90	UFO-Enemy Unkn.	DV 88,90
Lands of Lore	DV 88,90	Ultima 8-Pagan	DV 107,90

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandkosten bei Vorkasse nur DM 6,00 und bei Postnachnahme nur DM 9,00

dynamic soft • Schwarzwalddstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66

Telefax: 0 77 33 / 67 88

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

gen und Produzenten aus Hollywood waren inmitten der jeantragenden Designer un schwer auszumachen. Wo früher nur hitzig über Speicherbegrenzungen und Hardwareprices diskutiert wurde, schleichen sich heute Power-Meetings über zielgruppenorientiertes Werben und alternative Marketingmethoden ein. Hollywood und die Spieleindustrie war natürlich eines der Themen, das in den Fluren und Korridoren des Westin Hotels eifrig diskutiert wurde. Einige Designer begrüßen den wachsenden Einfluß der Filmexperten. Schließlich ist Hollywood gleichbedeutend mit jeder Menge Kohle, Sportwagen und Sex - und das ist natürlich

verlockend. Andererseits befürchtet man den Verlust der eigenen Individualität und Einschränkungen der Kreativität durch Standardisierung. Ein interessantes Thema, das sowohl die Entwickler als auch die Spieler noch für einige Zeit beschäftigen wird.

FSK à la Nintendo

Die freiwillige Selbstkontrolle ist zur Zeit ebenfalls in aller Munde. Die Spieleindustrie muß sich auf Geheiß der amerikanischen Regierung bis zum Ende dieses Jahres auf ein System einigen. Für viele bedeutet dies Selbstzensur und Beschneidung der künstlerischen Freiheit. Größter Befürworter der Selbstkontrolle ist Nintendo, Moral- und Sittenwächter von eigenen Gnaden, die sich damit in der amerikanischen Presse natürlich jede Menge Lob einhandeln. Natürlich ist dies nichts weiter als ein Marketingtrick, denn solange die Kohle stimmt, ist die drohende Verrohung der spielenden Jugendlichen dem Konsolengiganten absolut gleichgültig.

Trotzdem wird dies einen Einfluß auf das Aussehen zukünftiger PC-Produkte haben. Hey, vielen Dank für's Einmischen, Nintendo!

Für einen Eklat sorgte Walt Disney Software. Die CGDC dient ausdrücklich in erster Linie zum Erfahrungsaustausch zwischen Entwicklern und Programmierern. Walt Disney Software hängte jedoch seinen Angestellten den Maulkorb um und erlaubte ihnen nicht, Informationen über Disney-Produkte preiszugeben. Eine Umfrage unter den Konferenzteilnehmern soll nun darüber Aufschluß geben, ob Walt Disney und andere Firmen mit derselben Einstellung in Zukunft von

wird. Ein Interview mit Forte und alles Wissenswerte über die VR-Einheit können Sie daher in einem separaten Artikel in der nächsten Ausgabe lesen.

Jede Menge Freibier

Spieleentwickler sind von Natur aus durstig. Hungrig natürlich auch, aber hauptsächlich durstig. Daher war es auch nicht weiter verwunderlich,

Innere einer Metallkugel, um dann rollenderweise 10 Bowling-Pins umzuschmeißen. Der absolute Höhepunkt war allerdings das Turnier der Sumoringer. Hier versuchten sich die als schwergewichtige Ringer aufgemachten Gehirnhaltigen als Kampfsportler. Wer seinen Gegner als erstes von der Matte drängt, hat gewonnen. Daß Al Lowe diesen Wettbewerb gewonnen hat ohne den Schaumstoffanzug getragen zu haben, ist allerdings ein bössartiges Gerücht, dem wir mit aller Schärfe entgegenzutreten.

Beim Abschlußbankett ging es noch einmal förmlich zu. Wie immer gab es auch in diesem Jahr einen Gastredner. Ein Schriftsteller namens Roger von Oech faselte irgendwas von Motivation und versetzte einige in Tiefschlaf. Anschließend wurden die Preise für die besten Produkte des Jahres 93 bekanntgegeben: Doom, Master of Orion, SimCity 2000, Aladdin und Rebel Assault wurden so geehrt.

3000 bel der Neuten

Trotz aller Struktur und Organisation erfährt man die wirklich interessanten und brandheißen News nicht auf der Konferenz selbst, sondern auf den privat organisierten Feten in den Hotelzimmern und am Bierisch. Was ich bei diesen Anlässen aufgeschnappt habe, können Sie, zusammen mit einigen Interviews, auf den folgenden Seiten und im Checkpoint USA lesen.

Die achte Computer Game Developers Conference war, wie seine sieben Vorgänger, ein Erfolg auf der ganzen Linie. Im nächsten Jahr werden mehr als 3000 Teilnehmer erwartet. Es bleibt zu hoffen, daß die CGDC dann nicht zu einem Spektakel ausartet.



daß die Hardwarehersteller mit allerlei Getränk und Atzung um die Gunst der programmie-

der Teilnahme ausgeschlossen werden sollen.

Minimesse

Viel Neues gab es auf der eingegliederten Messe nicht zu sehen. Alle neuen Grafiktools und Soundsysteme werden bereits im Januar auf der Consumers Electronics Show in Las Vegas vorgestellt, über die wir bereits in der Märzangabe ausführlich berichtet haben. Ein Highlight gab es allerdings: den VFX1 Virtual Reality-Helm, der von der New Yorker Firma Forte entwickelt wurde und von Gravis vertrieben

renden Zufut warben, wobei Logitech alles in den Schatten stellte. Gleich am ersten Abend lud man alle Anwesenden zu einer Fete ein. Um das Ganze noch schmackhafter zu machen, wurden alle noch reich mit Mäusen und Soundkarten beschenkt. Angereichert wurde das Fest durch amüsante Volksbelustigungen. Wie Designer sich in einen Klettbandanzug zwängen, um sich via Trampolin gegen eine weich gepolsterte Klettbandwand zu schleudern. Wieder andere quetschten ihre nicht immer zierlichen Körper in das

Wer macht was beim Spieldesign?

Die Zeiten in denen eine einzige Person ein Spiel entwickelte, programmierte und vermarkete, sind endgültig vorbei. Der Abspann eines Computerspiels liest sich wie der eines Kinofilms. Nachfolgend die Mitarbeiterliste eines modernen Abenteuerspiels und deren Jobbeschreibungen. Da all diese Person an der Entwicklung des Projektes beteiligt sind, fallen sie, mit Ausnahme der Tester, in die Sparte „Developer“ oder „Entwickler“.

Person Nr. 1: Co-Designer/Co-Director/Autor

Leitet das Projekt hinsichtlich der Grafiken, entwickelt und schreibt die Story und den Dialog. Der Director entspricht dem Regisseur beim Film.

Person Nr. 2: Co-Designer/Co-Director/Chefprogrammierer

Verantwortlich für die Programmierung und das Programmiersystem, entwickelt die Rätsel für das Spiel, hat die Aufsicht über die Junior-Programmierer und kümmert sich um Spezialaufgaben wie CD-ROM-Konvertierung.

Person Nr. 3: Produzent oder Produzent

Der Produzent koordiniert das Gesamtprojekt. Er stellt die Teams zusammen, arrangiert Meetings zwischen den Grafik-, Programm- und Sound-Teams, erstellt Zeitpläne, usw. Er untersteht in manchen Fällen noch dem „Executive Producer“ oder „Ausführenden Produzenten“.

Person Nr. 4: Lead Artist oder Chefgrafiker

Ist für den grafischen Stil verantwortlich und entwirft die Hintergründe, Spielcharaktere und setzt somit den Standard, an dem sich die anderen Grafiker orientieren müssen.

Person Nr. 5: Specialist Artist oder Grafikspezialist

Der Illustrator. Arbeitet an Hintergrundgrafiken und Objekten

Person Nr. 6: Specialist Artist oder Animationsspezialist

Der Animationsfachmann. Arbeitet an den Charakteren, manchmal mit Rotoskop-Technik oder Film/Video.

Person Nr. 7: Specialist Programmer oder Programmspezialist

Ein Systemprogrammierer, der sich um die Wartung und Verbesserung des Programmsystems kümmert.

Person Nr. 8: Junior Programmierer

Normalerweise ein Neuling, der das Programmsystem erst lernen muß, bevor er aktiv am Design mitarbeiten kann.

Person Nr. 9: Junior Programmierer

Ebenfalls ein Neuling, der sich mit dem Soundsystem befaßt.

Person Nr. 10: Musiker/Komponist/Sound Designer

Verantwortlich für die Implementierung von Musik und Ton. Komponiert die Musik in der Regel selbst

Person Nr. 11: Audio Produzent

Arbeitet eng mit dem Produzenten und den Directors zusammen, stellt Sprecher ein und macht alle Musik- und Tonaufzeichnungen.

Person Nr. 12: Cheftester

Verantwortlich für die Qualität des fertigen Produktes. Leiter der Testmannschaft in der Endphase der Entwicklung.

Personen Nr. 13 bis 16: Tester

Werden in den letzten 2 bis 4 Monaten vor der Veröffentlichung benötigt.

EHBA "Soft"

Soft & Hardware
Schusterbeckstrasse 24
88441 Graftau
Tel 0852 4877 Fax 4888

Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81,50
Alone in the Dark II	DV	91,90
Amnesia	DV	71,20
Antares World Cup Ed	DV	56,30
Battle Isle II	DV	86,20
Beneath a steel Sky	DV	71,20
Betrayal at Krondor	DV	81,50
Carion Fodder	DA	64,30
Chaos Engine	DA	71,20
Comanche	DV	95,30
Comanche Data Disk II	DV	60,80
Dark Sun Shattered Lands	DV	88,40
Das Schwarze Auge II **	DV	83,80
Die Finger	DV	86,20
Dice Siedler	DV	66,60
Dune2	DV	72,30
Elite 2	DV	119,90
Flight Simulator 5.0	DV	72,30
Gabriel Knight	DV	67,80
Hand of Fate / Kyandia	DV	58,60
Lands of Lore	DV	72,30
Larry 6	DA	63,20
Micro Machines	DA	55,10
Mortal Kombat	DA	86,10
Pacific Strike	DA	39,90
Pacific Strike Speech P	DV	72,30
Police Quest 4	DA	90,70
Privateer	DA	42,40
Privateer Speech Pack	DV	72,30
Quest for Glory 4 **	DV	69,50
Russisches	DV	95,30
Sam & Max	DV	88,40
Sim City 2000	DA	92,90
Strike Commander	DA	79,90
Strike Com Speech Pack	DA	42,40
Strike Com Tactical Opera	DA	85,90
Syndicate	DV	43,60
Syndicate Data Disk	DV	88,40
Terminator Rampage	DV	95,30
Tie Fighter **	DV	86,10
Ultima 8 / Pagan	DV	39,90
Ultima 8 Speech Pack	DV	71,20
Whales Voyage	DA	95,30
X-Wing	DV	60,80
X-Wing Upgrade	DV	46,90
B-Wing	DV	60,80

Microprose Spiele:

1942	DV	99,90
F 14 Fleet Defender	DA	99,90
Fields of Glory	DV	99,90
Grand Prix	DA	99,90
Master of Orion	DV	99,90
Princes Gold	DV	99,90
Starlord	DV	99,90
Subwar 2050	DV	99,90
The Limbo	DV	99,90
U F O	DV	99,90

CD - Rom

Panasonic Matsushita CR 562	429,00
Doublapaced Audio-Photo Image usw	
Anstotz World Cup Ed	DV 93,80
Battle Isle 2	DV 88,40
Comanche mkl. M1 u II	DV 102,90
Day of Tentacle	DV 99,90
Der Rattenmännchen Mann	DV 88,40
Der Planer & Data	DV 86,00
Draculas Unleashed	DA 88,40
Dragonquest	DA 92,90
Eye of the Beholder I - III	DV 95,30
Iron Helix	DV 83,80
Mega Race	DA 74,60
Nomad	DA 59,90
Rebel Assault	DV 88,40
Rise of the Robots **	DV 97,60
Syndicate Plus	DA 90,90
Strike Commander	DA 86,10
The Horde	DV 86,10
U F O	DV 99,90
Ultima 8 & Speech Pack	DV 129,90

Soundkarten:

Sound Galaxy BX II	DV 149,00
Sound Galaxy NX II Pro	DV 289,00
Sound Galaxy 16 Pro Ext	DV 279,00
Soundblaster 16 Basic	DA 279,00
SB 16 Multi CD ASP	DA 409,00
SB AEX 16	DA 449,00
Sound Wave	DA 479,00
Game Wave 32	DA 299,00

Joysticks:

Advanced Gravis Schwarz	72,00
Advanced Gravis Transpa	76,00
CH Flight Stick Pro	139,00
Gravis Game Pad	49,90
CyberMan	219,00

Interne und Druckfehler vorbehalten
Lieferpreise + versamm. Lieferzeiten erfragen
Versandort: NN 9.50 + 1 DM
Zahlkartegebühren

** bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Spiel recht geordnet "Rufen Sie uns bitte an"

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

TOPSHARE

Erika Röpke

Wilhelm Buschstr 41

38723 Seesen

Tel 05384 1680 Fax 280

Btx ropke cd-rom*

Bei Bestellung von

mindestens 3 CD's

1 Überraschungs CD

Gratis

Diskettenspiele

PC AMI

Softwaremanag dt 71,- 68,-

Mortal Kombi 57,- 53,-

WWF European R 26,- 25,-

BIG Sea dt 62,- 53,-

Indy Car Racing dt 73,-

Airlines dt 70,-

Beneath the Steel Sky dt 66,- 65,-

DIE SIEDLER 78,- 78,-

Police Quest 4 dt 72,-

Der Patrizier 71,- 68,-

NFL 94 59,-

Kingmaker dt 71,- 69,-

Genes 71,- 59,-

Street Fighter 2 66,- 59,-

Cannon Fodder 63,- 53,-

A-Train 41,- 38,-

Quest for Glory 2 34,- 37,-

CD-ROM

Die Pecelins 39,-

Battle Isle 2 dt. 89,-

Who shot John Rock 94,-

Chessmaster 4000 46,-

7TH Guest 68,-

Mad Dog McGree 69,-

Inca 59,-

Jutland 69,-

Bertelsmann

-Universallektion 109,-

-Lexikon Geschichte 109,-

-Lexikon Wirtschaft 109,-

-Chronik d.20.Jhrd. 109,-

Alles über HIFI 39,-

Erotische CD-Rom

ab 18 Jahren nur gegen

Altersnachweis

Amateur Models 59,-

Exotic Girls 59,-

Local Girls 29,-

Zpider Erotic Spiele 59,-

Stripoid 25,-

Strip Poker 26,-

Visual Hot Girls 37,-

Woman of Venus 35,-

Pin Up Girls 46,-

Girls '94 56,-

Teresa Orłowski CD's

Foxy Clips 39,-

Teresa in Paradies 65,-

Teresa Personally 59,-

Teresa Art of Eden 65,-

Versandkosten

Vorkasse 5,-

Nachnahme 10,-

Ausland nur Vorkasse 10,-

Gutscheine 5,- DM

wird beim Kauf

von CD-ROM

angerechnet

PG&A784

Preisliste kostenlos

Vom Webstuhl zur Rakete

Brian Moriarty zählt zu denen, die zuerst Infocom und dann LucasArts zu den führenden Softwarefirmen der Welt machten. Sein Adventure-Klassiker Loom zählt heute noch zu den besten PC-Spielen, die je produziert wurden. Brian macht nun ein Comeback mit dem neuen Softwarehaus Rocket Science.

PC Games: Ein Interview mit Brian Moriarty kann nur mit einer Frage beginnen - der nach Loom.

BM: Loom? Ach ja, ich kann mich dunkel erinnern. Das ist ein Spiel, das ich vor fünf Jahren kreiert habe. Ok, im Ernst: In einem Magazinartikel las ich das Wort Loom. Loom bedeutet soviel wie Webstuhl. Je mehr ich darüber nachdachte, desto mehr Ideen kamen mir in den Sinn, darunter auch die des musikalischen Interfaces. Ich wollte ein Interface, das nicht so sehr der bis dahin bekannten Tradition entsprach.

PCG: Bobbin Threadbare, die Hauptfigur in Loom, hatte kein Gesicht. Was war der Grund dafür?

BM: Das war beabsichtigt. Meine Theorie war, daß der Spieler sich besser mit Bobbin identifizieren kann. Auch Bobbins Stimme in der CD-Version war praktisch geschlechtslos. So konnten sich auch die weiblichen Gamer besser in das Spielgeschehen hineinfinden.

PCG: Du hast gerade einen Vertrag mit dem neuen Softwarehaus Rocket Science abgeschlossen. Wie läuft es denn dort?

BM: Rocket Science wurde im August vergangenen Jahres gegründet. Hier arbeiten Hollywood-Experten und Spiel-Designer Hand in Hand. Ron Cobb, einer unserer Mitarbeiter, war z. B. für die Effekte in Filmen wie Alien oder Zurück in die Zukunft verantwortlich. Mike Backes schrieb das Drehbuch für Rising Sun und Congo.



PCG: Dein erstes Produkt für Rocket Science ist Cadillacs und Dinosaurs. Was kannst Du uns darüber sagen?

BM: Cadillacs und Dinosaurs basiert auf dem gleichnamigen Comic. Eine wirre Geschichte, in der sich die Erde aufgrund ökologischer Katastrophen zurückentwickelte und auf der Menschen sich den Lebensraum

mit prähistorischen Lebensformen teilen muß. Ich habe versucht, die Zweidimensionalität eines Comics mit der Dreidimensionalität eines Computerspiels zu kombinieren. Spieler werden von dieser neuen Ansicht sicher angenehm überrascht sein.

PCG: Hast Du schon Pläne für andere Produkte?

BM: Ich arbeite außerdem mit Ron Cobb an Loadstar. Loadstar basiert eigentlich auf einem Script, das ursprünglich John Wayne als Hauptdarsteller vorsah. Wir haben aus diesem einen Script gleich drei Spiele gemacht. Der Spieler übernimmt die Rolle von Tully Bodean, einem interplanetarischen Truckler, der seine Fracht durch das Sonnensystem transportiert. Im ersten Teil gibt es noch keine Außerirdischen zu sehen, das kommt erst später.

PCG: Wann werden wir das erste Produkt sehen?

BM: Cadillacs und Dinosaurs wird im September in den USA erhältlich sein.

PCG: Man munkelt von einem weiteren Spiel mit dem Titel Darkride.

BM: Das ist korrekt. Darkride konzentriert sich auf die Bewegung anstelle von Supergraphiken. Darkride ist eine digitale Achterbahnfahrt und wird komplett mit Spucktüte geliefert. Mehr kann ich dazu leider noch nicht sagen.

PCG: Danke für dieses Gespräch.

Brian Moriarty ist einer der erfolgreichsten Game Designer der Welt. Jedes seiner Spiele wurde über 500.000 mal verkauft, darunter Loom und die Infocom-Textadventurer Wishbringer, Trinity und Zork. Brian lebt und arbeitet in San Francisco, ist 37 Jahre alt, verheiratet und noch kinderlos. Seine Hobbies sind Musik, Lesen und...Karaoke!

DER CLOU!

Country Club
Lexington
Country Club



Printed by the National Book Trust, India, at the Government Press, Bangalore.
and issued by the National Book Trust, India, at the Government Press, Bangalore.

SPIEL DES MONATS

FIFA International Soccer

WM-Fieber



Haben Sie auch so gespannt auf das Sportereignis des Jahres gewartet? Wenn Sie diese Ausgabe in Ihren Händen halten, dann befinden sich unsere Spitzen-Kicker schon in ihrem Mannschafts-quartier und bekommen von

Meister Berit die letzten Strategien eingeblut. Falls Sie nun denken, daß Sie in nächster Zeit nichts weiteres zu tun haben als für genügend Bier und Chips neben dem Fernseh-

sessel zu sorgen, dann liegen Sie aber gründlich daneben. Denn ab jetzt spricht etwas gegen den gemütlichen Fußball-Fernseh-abend.

Simply the best

Schon vor dem Anpfiff des Eröffnungsspiels der diesjähri-gen Fußballweltmeisterschaft herrschte bei den computeri-sierten Fußballfans helle Aufre-gung. Die Meldung, daß Elec-tronic Arts seinen Topseller auch für den PC umsetzen wür-de, klang sehr vielverspre-

chend.

Immerhin ist FIFA International Soccer auf Segas Mega Drive und dem Super Nintendo das erfolgreichste Fußballspiel aller Zeiten. Was liegt also näher, als diese Glanzleistung auch für andere Systeme zu konver-tieren? Zumal die guten Fuß-ballsimulationen für den PC an einer Hand abgezählt werden können. Dieser Meinung war-en wohl auch die Program-mierer der englischen Creative Assembly, die das Original-programm DOS-fähig mach-ten. Und dabei wurde ganze Arbeit geleistet. Denn entge-gen aller Befürchtungen steht die PC-Version den Konsolen-spielen in nichts nach. Im Ge-geenteil. Endlich nützt ein Fuß-ballspiel die Fähigkeiten moder-ner PCs richtig aus. Der Vor-teil liegt dabei klar auf der Hand. Die Grafik ist mit 256 Farben bunter, das Multidirec-



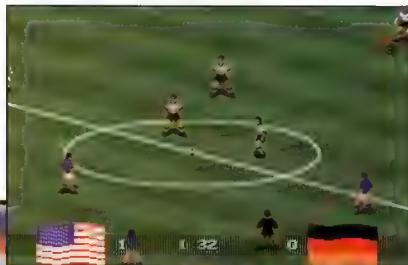
Beim Abschlag kann man mit Hilfe des roten Quadrats die ungefähre Richtung des Balls festlegen.



FIFA International Soccer ist da! Was viele Fußballsimulationen versprochen, wird mit diesem Meisterstück endlich verwirklicht. Die Fußballweltmeisterschaft '94 in den Vereinigten Staaten kann kommen!

tional-Scrolling schneller und das gesamte Spiel besser spielbar. Apropos schneller: daß man jede Situation nochmal als Super-SloMo betrachten kann, ist wohl klar. Neu ist dabei jedoch die Möglichkeit, das komplette Spielfeld abzurollen, um dann den zu beobachtenden Spieler mittels Zielkreuzchen anzuklicken. Beim anschließenden Start der Zeitlupe wird die Kamera stets den markierten Spieler im Sucher haben. Auf diese Weise kann man sich Fouls oder spektakuläre Ballsituationen in Einzelschritten so oft anschauen, wie man will.

Freundschaftsspiel oder ein komplettes WM-Turnier bestreiten wollen. Danach geht es an die Mannschaftsauswahl. Insgesamt 30 Nationalteams, darunter auch Wochenend-Mannschaften wie die der Elfenbeinküste oder die Nationalelf Neuseelands stehen als Gegner bereit. Alle Teams besitzen unterschiedliche Spiel-



Das Turnier

Am Spiel Aufbau selbst wurden keine nennenswerten Änderungen vorgenommen. Nach dem Start können Sie zunächst wählen, ob Sie ein einzelnes

Auch beim Eckball hat man die Möglichkeit, anhand des roten Quadrats den Auftreffpunkt zu bestimmen.



SPIEL DES MONATS



Da bleibt dem Torwart die Spucke weg: der Ball zappelt im Netz (links).

Nachdem man sich für Kopf oder Zahl entschieden hat, wirft der Schiedsrichter die Münze (unten).



stärken. Bewertet werden dabei Faktoren wie Schießen, Laufen, Passen usw. Weltmeister Deutschland hat standesgemäß natürlich die besten Voraussetzungen mit auf den Weg bekommen. Wenn Sie den Menüpunkt Turnier gewählt haben, erstellt Ihnen der Computer die Gruppen zu den Vorrundenspielen. Auch hier werden die Spielstärken berücksichtigt. Es ergeben sich damit stets „reelle“ Einteilungen. Das heißt, es spielen immer zwei schwächere und zwei stärkere Teams in einer Gruppe. Auf diese Weise werden die richtigen Top-Begeg-

nungen erst in Viertel-, Halb- und Finale ausgetragen.

Das gewisse Etwas

Der Turniermodus und die zahlreichen Optionen allein würden FIFA aber nicht zu Spiel des Monats-Ehren führen. Zu viele andere Fußballsimulationen bieten genauso viele oder sogar mehr Einstellmenüs an. Das gewisse Etwas ist eben die gekonnte Realisierung des Fußballspektakels. Erstmals nimmt man Abschied von der abgedroschenen Vogelperspektive und versucht, mit iso-

metrischer Darstellung ein völlig neues Spielgefühl zu erzeugen. Der Erfolg der Konsolenspiele gibt den Programmierern recht: Die gewählte Perspektive erzeugt mehr Atmosphäre als die jedes anderen Fußballspiels. Durch den schrägen Kamerawinkel sieht die gebotene Spielaction einer Fußballübertragung zum Verwechseln ähn-

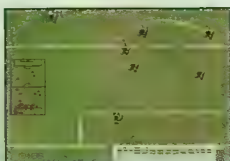
lich. Da man bei FIFA International Soccer aber auch selbst ins Spielgeschehen eingreifen kann, können sich selbst überzeugte Fußball-Zapper diesem

Die Abstiegs-kandidaten



Sensible Soccer

Das „Ameisenturnier“ war bislang unangefochten die beste Fußballsimulation für den PC. Die Spielbarkeit ist auch nach wie vor einen Tick besser als bei FIFA Soccer. Doch in Sachen Grafik und Atmosphäre hängt Sensibles Bolzplatzfest um Welten zurück. Trotzdem ein echter Dauerbrenner in der Redaktion!



Lothar Matthäus

Unser Mannschaftskapitän wird, wenn überhaupt, in Zukunft wohl auch lieber mit dem Konkurrenzprogramm kicken. Sein Fußballdebüt auf dem PC war leider nicht gerade umwerfend. Trotz unzähliger Optionsmenüs läßt die lieblose Realisierung den Spielspaß schnell in die Umkleidekabine sinken.



GOAL!

Dino Dinis Kick-Off-Nachfolger wurde in vielen Punkten verbessert. Die Grafik ist schöner geworden und die Steuerung wurde entschärft. Neben dem Liga-Modus fallen die zwei Perspektiven angenehm auf. Das Spielgeschehen und das Glücksspiel beim Passen raubt Goal! trotzdem jegliche Langzeitmotivation.

AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...



**...WIRST DU SPIELEND
FERTIG!**

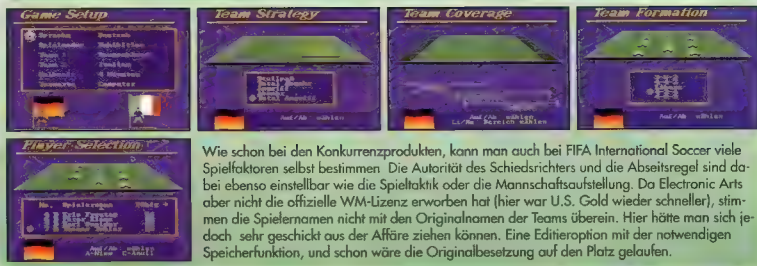


WILLST DU DICH GEGEN DIE SCHWERE ARTILLERIE VON HEUTE WEHREN, BRAUCHST DU EINEN STARKEN VERBÜNDETEN. HOL DIR DAS GRAVIS GAMEPAD™, DAS DAUERFEUER-JOYPAD MIT DEM KÄMPFERISCHEN CHARAKTER. FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER. MIT 4 UNABHÄNGIGEN KNÖPFEN UND ABNEHMBAREN JOYSTICK. KOMPATIBEL MIT ALLEN PERSONAL COMPUTER GAMEPORTS. HAST DU ERST DAS GRAVIS GAMEPAD™ IN DER HAND, WIRST DU MIT ALLEN GEGNERN SPIELEND FERTIG. DAS GRAVIS GAMEPAD™ IST ÜBERALL ERHÄLTLICH, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

Advanced
GRAVIS

PROFISOFT GmbH: Tel: 0541-122065, Fax: 0541-122470. OFFICE DATA: Tel: 0211-7488091, Fax: 0211-744210 ITESA: Tel: 061-83830, Fax: 061-838338
ADVANCED GRAVIS EUROPE: Tel: ++ 32-3-4582564, Fax: ++ 32-3-4582568.

Die Spieloptionen



Wie schon bei den Konkurrenzprodukten, kann man auch bei FIFA International Soccer viele Spielfaktoren selbst bestimmen. Die Autorität des Schiedsrichters und die Abseitsregel sind dabei ebenso einstellbar wie die Spielaktik oder die Mannschaftsaufstellung. Da Electronic Arts aber nicht die offizielle WM-Lizenz erworben hat (hier war U.S. Gold wieder schneller), stimmen die Spielernamen nicht mit den Originalnamen der Teams überein. Hier hätte man sich jedoch sehr geschickt aus der Affäre ziehen können. Eine Editortieroption mit der notwendigen Speicherfunktion, und schon wäre die Originalbesetzung auf den Platz gelaufen.

Reiz nicht entziehen und bearbeiten stundenlang das Joypad. Neben der ungewohnten Perspektive fallen auch die gekannten, lebensechten Animationen auf. Es ist einfach unschreiblich, wenn der Torwart nach einem Ball hechtet oder ihn mit der Faust über das Torbox. Und erst die Feldspieler! Akrobatische Ballenlagen sind bei den FIFA-Kickern keine Seltenheit. Dabei muß man aber nicht erst umständliche Button-Kombinationen auswendiglernen, denn Kopfball und Fallrückzieher kommen ganz automatisch zustande, wenn der Spieler richtig zum Ball steht und der Joystickheld im richtigen Moment aufs Knöpfchen drückt...

Das Gameplay

Ein Problem bei der Umsetzung von FIFA International

Soccer war die Tatsache, daß die Mehrzahl der PC-Kicker kein 3-Button-Joypad, sondern einen normalen Joystick mit zwei Feuerknöpfen benutzt. Trotzdem hat man dieses Monko elegant umgangen. So geschieht das Tackling jetzt automatisch, falls der Spieler nahe genug am Gegenspieler dran ist und einen seiner beiden Knöpfe drückt. Somit bewirkt Button 1 einen Paß und Button 2 läßt einen Schuß auf das Tor krachen. Nach der Ballannahme wie ein Blinder nach vorne stürmen, führt bei FIFA zu gar nichts (außer zu erschöpften Spielern), filigrane Kombinationen sind gefragt. Mit der Paß-Funktion kein Problem. Je nachdem, welche Taktik Sie eingestellt haben, bekommen Sie verhaltene Pässe zurück in die eigene Hälfte oder gewagte Steilpässe direkt in den gegnerischen

Strafraum. Dabei wird mit zwei bis drei Pässen das gesamte Spielfeld überquert. Der Torwart reagiert allerdings immer etwas träge. Wenn der Ball beispielsweise fünf Meter vor ihm liegt und weit und breit kein Spieler in der Nähe ist, bleibt er trotzdem eisern auf seiner Torlinie stehen und denkt gar nicht daran, das Leder zu holen. Kommt aber ein knallhart geschossener Ball an, reagiert er meist hervorragend, und es ist wirklich nicht so leicht, das runde Ding ins Netz zu bekommen. Neu am Gameplay ist auch die Ausführung von Ecke und Abstoß. Nach dem Drücken des zweiten Knopfs wird ein rotes Zielquadrat eingeblendet. Jetzt kann man das Spielfeld abscrollen und die Richtung des Balls genau festlegen. Ein Druck auf Knopf 1

und schon wird der angepeilte Spieler bestens bedient.

And the Winner is...

FIFA Soccer besticht auf ganzer Linie. Grafik und Gameplay sind vom Feinsten, und auch der Sound muß positiv erwähnt werden. Während bei anderen Fußballsimulationen von den Zuschauern versucht wird, das Rauschen des Meeres nachzuahmen, klingt das Gejohle der Fans hier so realistisch, daß der Funke der Begeisterung bis zur anderen Seite des Monitors überspringt. Sollten Berti und seine Jungs Sie in den nächsten Wochen also ärgern, kein Problem! Schalten Sie einfach den Fernseher aus und Ihren PC an. Es lohnt sich!

Thomas Brenner ■

Statement

Kompliment an das Inselvolk! So macht man eine Blamage gekonnt wieder weht! Da es die englische Mannschaft nicht geschafft hat, sich für die WM '94 zu qualifizieren, mußte eben ein entsprechender britischer Ersatz her! In die Nationalmannschaft nur passiv auf der Matte zu verfolgen, kann man nun selbst ins Spielgeschehen eingreifen. Die phantastische Grafik und der mitreißende Sound sind so realistisch, daß man eine Live-Übertragung vor sich glaubt. Mit FIFA International Soccer deklarieren die Profis von Creative Assembly die versammelte Konkurrenz. Auf dem Gebiet Fußballsimulation sind die Engländer also bereits jetzt Weltmeister.



SPECS & TECS

EGA	Testatur
VEA	Mous
5VEA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Unterstützt
Gravis Gamepad

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Electronic Arts

RANKING

Sportspiel			
85%	80%	80%	90%
Grafik	HandlInp	HandlInp	Spielzeit
Spieleranzahl 1-2			
Handbuch deutsch			
Spiel deutsch			
Kopierschutz normal			

DAS ORIGINAL ...

BUNDESLIGA MANAGER

Für PC und AMIGA



Vom



empfohlen ...



Großes Bonus-Info-Paket
für Amiga oder PC,
lieferbar ab Juni 1994 gegen
30,- DM in bar oder EC-Scheck
bestehend aus:

- Ausführlicher Info-Broschüre,
- Spielbarer Demodiskette und
- einem wertvollem Überraschungsgeschenk

Zu bestellen bei:

Software 2000
Stichwort „Bonuspaket“
Postfach 110
23691 Eutin



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Telefon (0 45 21) 60 04 0 • Hotline (0 52 41) 88 60 10

Tubular Worlds

Die Welt ist ein

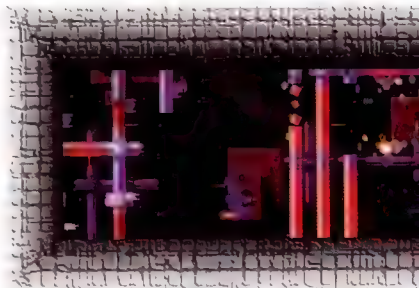
Sie kennen Dongleware? Richtig, der Hersteller, der mit Oxyd und Oxyd Magnum große Erfolge feiern konnte. Mit Tubular Worlds begibt sich Dongleware auf ganz andere Pfade, weg vom Denkspiel, hin zum reinrassigen Schießspiel.

Die Liste der echten Shoot'em Ups für den PC ist nicht besonders lang. Neben einigen Space Invader-Varianten finden sich noch Xenon I und II, der Rest ist Shareware, die meist auf kurzweilige Levels und professionelle Hardwareprogrammierung verzichten muß. Mit Tubular Worlds trägt sich ein weiteres Spiel in die Liste ein, und zwar so weit oben, daß das Spiel sogar Spielautomaten zur Ehre gereichen würde.

Waffengewalt

Der Spieler steuert ein kleines Raumschiff über die Ober-

fläche verschiedener Welten, wobei ihm unzählige feindliche Geschütze und Raumschiffe das Leben schwer machen. Die eigene Bewaffnung ist anfangs mehr als mager, läßt sich doch bei einem Druck auf die Maus- oder Joysticktaste lediglich ein einziger Schuß. Durch das Abschießen einer zusammengehörenden Gruppe von Angreifern erscheint ein Upgrade, welches das Raumschiff schneller oder stärker macht. Außerdem wird zwischen drei verschiedenen Waffensystemen umgeschaltet, die wiederum in sieben verschiedenen Stärken zur Verfügung stehen können.



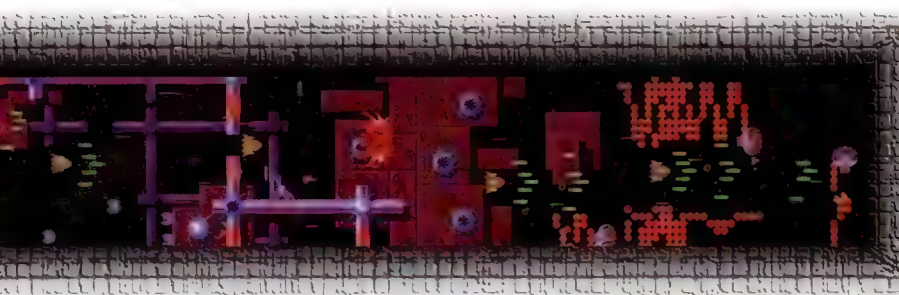
Abwechslung

Die vier Welten mit jeweils mehreren Levels sind phantasiell gestaltet und verlangen dem Spieler mehr ab als stetes Hämmern auf den Feuerknopf. Die ausladenden, labyrinthähnlichen Gänge und bewegliche Hindernisreihen (Frogger läßt grüßen) sorgen dafür, daß Tubular Worlds auch nach dem x-ten Spielen nicht langweilig wird. Und sollte der recht hohe Schwierigkeitsgrad irgendwann doch zu gering erscheinen, läßt er sich in zwei weiteren Stufen erhöhen - die dann nur noch als unfair zu bezeichnenden Gegner sollten selbst den schießwütigsten Spieler in die Schranken weisen können.



Jede der vier Welten hat ihren eigenen, teilweise psychodelischen Stil.

e lange Röhre



Butterweich

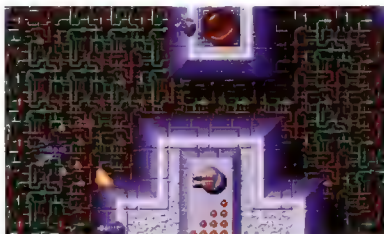
Die Grafik von Tubular Worlds birgt keine großen Überraschungen: kleines Raumschiff wird von vielen kleinen Raumschiffen und von kleinen Geschützen angegriffen. Die hohe Anzahl der gleichzeitig auf dem Bildschirm befindlichen Sprites, die sich teils mit atemberaubender Geschwindigkeit bewegen, lassen ein derartig sanftes Scrolling nicht erwarten. Die Hintergrundmusik paßt hervorragend zur hektischen Atmosphäre des Spiels, lediglich die Soundeffekte, die Schüsse und Kollisionen begleiten, sind regelrecht mißlungen. Diesen Fehler macht aber

Hier hatte der Designer wohl einen Alpträum.

die hervorragende Steuerung wieder wett, die über Tastatur, Maus oder Joystick erfolgen kann. Mit der Maus wurden dabei die besten Erfahrungen gemacht, da sich das eigene Schiff hiermit äußerst präzise über den Bildschirm steuern läßt.

Doppelter Spaß

Wie es sich für ein gutes Schießspiel gehört, gibt es auch eine Zwei-Spieler-Option, bei der sich die Raumschiffe der zwei Spieler gleich-



zeitig auf dem Bildschirm befinden. Ein gegenseitiges Abschießen ist freundlicherweise unmöglich. Wird einer der Spieler abgeschossen, kann er

bereits wenige Sekunden später an gleicher Stelle weiter spielen.

Harald Wagner ■

Statement



Ein richtiges, wirkliches, echtes Ballerspiel für den PC, wer hätte das gedacht! Nachdem sich die meisten PC-Besitzer wohl schon damit abgefunden haben, daß ihre Maschine wohl nur für Strategie- oder Rollenspiele (bestenfalls noch für Simulationen) geeignet ist, zeigt uns Dongleware, daß es durchaus möglich ist, schnelle, aufwendige Actionspiele herzustellen. Wer sich an der etwas kurzen Hintergrundgeschichte (Knalle alles ab, was sich bewegt) und dem eigentlich unmoralischen Tun nicht stört, findet hier genau das Richtige, um eventuelle Depressionen abzubauen.

SPECS & TECHS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386	er SoundMaster
10 - 4 MB	Roland
MEM 570 KB	General MIDI

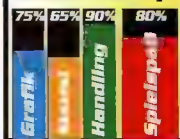
BESONDERHEITEN
- nur eine
HD-Diskette

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
Dongleware

RANKING

Shoot'em Up



Spieleranzahl 1-2

Handbuch englisch

Spiel englisch

Kopierschutz keiner

Evasive Action

Spielerereien

Die ständig zunehmende Rechenleistung moderner PCs veranlaßt quasi jeden Hersteller von Flugsimulatoren dazu, ihre Produkte mit Unmengen an realistischen Details auszustatten. Selbst actionbeladene Simulationen wie Pacific Strike überfordern allerdings viele Bildschirmpiloten mit vielen Funktionen, die meist nur über Mehrfach-Tastenbelegungen erreicht werden können. Erst recht die technisch perfekten Simulationen, wie der Microsoft Flugsimulator, nähern sich mit zunehmender Komplexität dem Spielspaß von TicTacToe an. "Zurück zu den Wurzeln" scheint somit die Devise von Glyn Williams gewesen zu sein, als er Evasive Action entwickelte.

Fahrwerk à la carte

Wie einfach die Bedienung eines Flugsimulators sein kann, zeigt schon die Anzahl der belegten Tasten: sage und schreibe sechs Stück sind belegt, wobei zur Spielsteuerung nur drei

wirklich notwendig sind. Die Auswahl der gewünschten Funktion erfolgt menügesteuert, mit einer Taste (oder einem Feuerknopf) wird das Menü durchgeblättert, mit einer weiteren Taste wird die Tätigkeit, wie etwa Schießen, Fahrwerk ausfahren oder Landen, gewählt. Die Bedienung hat dementsprechend nichts mit der Realität zu tun, dem Fluggefühl schadet dies jedoch in keiner Weise.

Harmlose Stunts

Doch was ist nun eigentlich anders an diesem Spiel? Zum einen liegt der Schwerpunkt deutlich auf dem fliegerischen Können des Piloten und nicht auf der Belastbarkeit seines Feuerknopfs. Zum anderen werden nicht klassische Gefechtsmissionen geflogen, stattdessen existieren drei unterschiedliche Spieltypen. Neben dem obligatorischen Dogfight gibt es noch das Wettfliegen und das Fangen. Schon der Dogfight ist etwas anders als

Kaum noch eine Flugsimulation kommt ohne 100-prozentig echtes Flugverhalten aus, ohne authentischen Hintergrund und fotorealistische Grafik. Daß es auch anders geht, beweist Mindscapes Evasive Action.



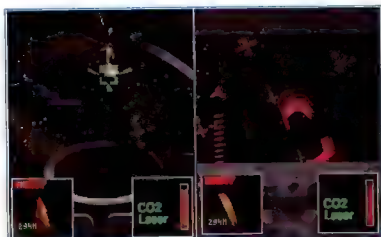
Wichtige Aktionen werden mit spektakulären Außenaufnahmen illustriert.

erwartet: Damit das Flugzeug wiederbewaffnet wird, genügt es schon, einen "Stunt" zu fliegen, also beispielsweise unter einem Hubschrauber durchzutauchen oder sich zwischen zwei Wolkenkratzern durchzuschlängeln. Das Abschießen von Bodenzielen bringt Zusatzpunkte. Bohrt man sich mit seinem Flugzeug in den Boden, ist die Spielrunde aber keineswegs zu Ende, da das Flugzeug freundlicherweise sofort wieder auf der Landebahn zur Verfügung steht. Das Wettfliegen erfordert vom Spieler noch weit mehr fliegerisches Können. Eine hohe Anzahl verschiedener Stunts muß in einer bestimmten Reihenfolge geflogen werden, wobei der Gegner natürlich das gleiche Vorhaben verfolgt. Ein gegnerischer Treffer bedeutet aber nicht etwa das Ende des Spiels, da man lediglich für einige Sekunden "eingefroren" wird, also regungslos am Him-

mel hängt. Die dritte Spielvariante ist das Fangen, bei dem jeder Spieler einen bestimmten Zeitraum zur Verfügung hat, den Gegner mit seinen Waffen zu treffen. Nach dem Ablauf dieser Zeit werden die Rollen getauscht. Dem Spieler stehen unterschiedliche Flugzeuge verschiedener Zeitzonen zur Verfügung. So kann man sich in Propellerflugzeuge aus den Zeiten der beiden Weltkriege setzen, in zeitgenössische Jets und sogar in Raumschiffe des nächsten Jahrhunderts, bei denen natürlich ganz andere physikalische Gesetze wirken als bei herkömmlichen Fluggeräten. Zusätzlich können die Eigenschaften der Flugzeuge verändert werden, also die Höchstgeschwindigkeit auf Kosten der Beweglichkeit erhöht



Die Stunts sind der wichtigste Punkt von Evasive Action.



Zwei Spieler können am geteilten Bildschirm gegeneinander antreten.

oder gesenkt werden. Die Cockpits der Flugzeuge haben ebenfalls wenig mit den Originalen zu tun: sogar in einem altertümlichen Dreieck befindet sich ein Monitor, der ein Nahbild und die Richtung des nächsten Ziels anzeigt. In einem weiteren Monitor befindet sich das Menü, aus dem die diversen Tätigkeiten ausgewählt werden können.

Übersetzungsfehler

Evasive Action läßt sich natürlich alleine gegen den Computer spielen, allerdings hat dieser Gegner nur geringe Fähigkeiten. Mehr Spaß macht es da schon, zu zweit an einem geteilten Bildschirm gegeneinander anzutreten. Steht aber kein zweiter Joystick zur Verfügung, wird das Spiel zur Qual. Die Tastaturbelegung laut Handbuch wurde teils nicht für deut-

sche Tastaturen übersetzt, teils ist sie schlichtweg falsch. Dies gilt natürlich erst recht für das Spiel ganz ohne Joystick, hier kann der Spieler nicht einmal die Cursorstasten verwenden. Das Optimum an Spielspaß stellt wohl das Spiel an zwei Computern dar, sei es per Modem oder per serieller Verbindung. Obwohl das Spiel zeitweise ins Stocken gerät, hat man doch seinen Bildschirm und seine Tastatur für sich allein.

Die Hintergrundmusik, die nur von Soundblasterkarten wiedergegeben wird, paßt recht gut zum Spiel, die Klangeffekte können aber nicht überzeugen. Die im Vergleich zu konventionellen Flugsimulatoren etwas schlichte Grafik wäre vor zwei Jahren noch State-of-the-Art gewesen, heute kann sie jedoch nur noch durch ihre Geschwindigkeit überzeugen.

Harald Wagner ■

Traum Welt
 Telefon: 0355 - 792777
 Lössitzer Straße 8, 03046 Cottbus

Billiger
 kann Software
 nicht sein
 Bis zu 38 %
 unter dem
 empf. Verkaufspreis!

Programm	PC
Adventures	DA 80,95
Alone in the Dark 2	DA 79,95
Amnesia	DA 69,95
Battle Island 2	DA 89,95
Battle Island 3	DA 99,95
Battle Island 4	DA 99,95
Battle Island 5	DA 99,95
Battle Island 6	DA 99,95
Battle Island 7	DA 99,95
Battle Island 8	DA 99,95
Battle Island 9	DA 99,95
Battle Island 10	DA 99,95
Battle Island 11	DA 99,95
Battle Island 12	DA 99,95
Battle Island 13	DA 99,95
Battle Island 14	DA 99,95
Battle Island 15	DA 99,95
Battle Island 16	DA 99,95
Battle Island 17	DA 99,95
Battle Island 18	DA 99,95
Battle Island 19	DA 99,95
Battle Island 20	DA 99,95
Battle Island 21	DA 99,95
Battle Island 22	DA 99,95
Battle Island 23	DA 99,95
Battle Island 24	DA 99,95
Battle Island 25	DA 99,95
Battle Island 26	DA 99,95
Battle Island 27	DA 99,95
Battle Island 28	DA 99,95
Battle Island 29	DA 99,95
Battle Island 30	DA 99,95
Battle Island 31	DA 99,95
Battle Island 32	DA 99,95
Battle Island 33	DA 99,95
Battle Island 34	DA 99,95
Battle Island 35	DA 99,95
Battle Island 36	DA 99,95
Battle Island 37	DA 99,95
Battle Island 38	DA 99,95
Battle Island 39	DA 99,95
Battle Island 40	DA 99,95
Battle Island 41	DA 99,95
Battle Island 42	DA 99,95
Battle Island 43	DA 99,95
Battle Island 44	DA 99,95
Battle Island 45	DA 99,95
Battle Island 46	DA 99,95
Battle Island 47	DA 99,95
Battle Island 48	DA 99,95
Battle Island 49	DA 99,95
Battle Island 50	DA 99,95
Battle Island 51	DA 99,95
Battle Island 52	DA 99,95
Battle Island 53	DA 99,95
Battle Island 54	DA 99,95
Battle Island 55	DA 99,95
Battle Island 56	DA 99,95
Battle Island 57	DA 99,95
Battle Island 58	DA 99,95
Battle Island 59	DA 99,95
Battle Island 60	DA 99,95
Battle Island 61	DA 99,95
Battle Island 62	DA 99,95
Battle Island 63	DA 99,95
Battle Island 64	DA 99,95
Battle Island 65	DA 99,95
Battle Island 66	DA 99,95
Battle Island 67	DA 99,95
Battle Island 68	DA 99,95
Battle Island 69	DA 99,95
Battle Island 70	DA 99,95
Battle Island 71	DA 99,95
Battle Island 72	DA 99,95
Battle Island 73	DA 99,95
Battle Island 74	DA 99,95
Battle Island 75	DA 99,95
Battle Island 76	DA 99,95
Battle Island 77	DA 99,95
Battle Island 78	DA 99,95
Battle Island 79	DA 99,95
Battle Island 80	DA 99,95
Battle Island 81	DA 99,95
Battle Island 82	DA 99,95
Battle Island 83	DA 99,95
Battle Island 84	DA 99,95
Battle Island 85	DA 99,95
Battle Island 86	DA 99,95
Battle Island 87	DA 99,95
Battle Island 88	DA 99,95
Battle Island 89	DA 99,95
Battle Island 90	DA 99,95
Battle Island 91	DA 99,95
Battle Island 92	DA 99,95
Battle Island 93	DA 99,95
Battle Island 94	DA 99,95
Battle Island 95	DA 99,95
Battle Island 96	DA 99,95
Battle Island 97	DA 99,95
Battle Island 98	DA 99,95
Battle Island 99	DA 99,95
Battle Island 100	DA 99,95

CD - ROM	
Adventures	DA 79,95
Battle Island 2	DA 89,95
Battle Island 3	DA 89,95
Battle Island 4	DA 89,95
Battle Island 5	DA 89,95
Battle Island 6	DA 89,95
Battle Island 7	DA 89,95
Battle Island 8	DA 89,95
Battle Island 9	DA 89,95
Battle Island 10	DA 89,95
Battle Island 11	DA 89,95
Battle Island 12	DA 89,95
Battle Island 13	DA 89,95
Battle Island 14	DA 89,95
Battle Island 15	DA 89,95
Battle Island 16	DA 89,95
Battle Island 17	DA 89,95
Battle Island 18	DA 89,95
Battle Island 19	DA 89,95
Battle Island 20	DA 89,95
Battle Island 21	DA 89,95
Battle Island 22	DA 89,95
Battle Island 23	DA 89,95
Battle Island 24	DA 89,95
Battle Island 25	DA 89,95
Battle Island 26	DA 89,95
Battle Island 27	DA 89,95
Battle Island 28	DA 89,95
Battle Island 29	DA 89,95
Battle Island 30	DA 89,95
Battle Island 31	DA 89,95
Battle Island 32	DA 89,95
Battle Island 33	DA 89,95
Battle Island 34	DA 89,95
Battle Island 35	DA 89,95
Battle Island 36	DA 89,95
Battle Island 37	DA 89,95
Battle Island 38	DA 89,95
Battle Island 39	DA 89,95
Battle Island 40	DA 89,95
Battle Island 41	DA 89,95
Battle Island 42	DA 89,95
Battle Island 43	DA 89,95
Battle Island 44	DA 89,95
Battle Island 45	DA 89,95
Battle Island 46	DA 89,95
Battle Island 47	DA 89,95
Battle Island 48	DA 89,95
Battle Island 49	DA 89,95
Battle Island 50	DA 89,95
Battle Island 51	DA 89,95
Battle Island 52	DA 89,95
Battle Island 53	DA 89,95
Battle Island 54	DA 89,95
Battle Island 55	DA 89,95
Battle Island 56	DA 89,95
Battle Island 57	DA 89,95
Battle Island 58	DA 89,95
Battle Island 59	DA 89,95
Battle Island 60	DA 89,95
Battle Island 61	DA 89,95
Battle Island 62	DA 89,95
Battle Island 63	DA 89,95
Battle Island 64	DA 89,95
Battle Island 65	DA 89,95
Battle Island 66	DA 89,95
Battle Island 67	DA 89,95
Battle Island 68	DA 89,95
Battle Island 69	DA 89,95
Battle Island 70	DA 89,95
Battle Island 71	DA 89,95
Battle Island 72	DA 89,95
Battle Island 73	DA 89,95
Battle Island 74	DA 89,95
Battle Island 75	DA 89,95
Battle Island 76	DA 89,95
Battle Island 77	DA 89,95
Battle Island 78	DA 89,95
Battle Island 79	DA 89,95
Battle Island 80	DA 89,95
Battle Island 81	DA 89,95
Battle Island 82	DA 89,95
Battle Island 83	DA 89,95
Battle Island 84	DA 89,95
Battle Island 85	DA 89,95
Battle Island 86	DA 89,95
Battle Island 87	DA 89,95
Battle Island 88	DA 89,95
Battle Island 89	DA 89,95
Battle Island 90	DA 89,95
Battle Island 91	DA 89,95
Battle Island 92	DA 89,95
Battle Island 93	DA 89,95
Battle Island 94	DA 89,95
Battle Island 95	DA 89,95
Battle Island 96	DA 89,95
Battle Island 97	DA 89,95
Battle Island 98	DA 89,95
Battle Island 99	DA 89,95
Battle Island 100	DA 89,95

Neu!!!
 Jetzt auch in BTX!
 Einfach deutschlandweit
BRÄUNIG eingeben
 Das Klingendrucke
 1. und 2. Band
 Versandkostenanteil
 000 01 DM 100 00 DM 10 00 DM
 000 01 DM 200 00 DM 20 00 DM
 ab 200 01 DM ist der
 Versandkostenanteil 0 00 DM
 (Hand: halbfertige und erwachsene)

Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

Großhandel
 für
 Computerspiele
 und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung
 nur an
 Händler!

Bitte Preisliste
 anfordern!

Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4
 D-94133 Röhnbach
 Telefon 0 85 82 / 15 99
 Telefon 0 85 82 / 86 39
 Telefax 0 85 82 / 86 25

SPECS & TECHS

F64 Tastatur
 V64 Maus
 SV64 Joystick
 EM5 AdLib
 386 er SoundBlaster
 MD 7 MB Roland
 MEM600 KB General Mill

BESONDERHEITEN
 - benötigt 4 MB RAM
 - unterstützt Modem

PREIS lt. Hersteller
 ca. DM 120,-

HERSTELLER
 Mindscape

RANKING

Simulation

68% 70% 45% 78%

Handling

Spieleranzahl 1-2

Handbuch deutsch

Spiel englisch

Kopierschutz keiner

Sabre Team

Säbelrasseln

Seit dem Zwischenfall in Bad Kleinen hat die Spezialeinheit GSG-9 ihren guten Ruf eingebüßt. Auf dem PC können Sie ähnliche Desaster mit dem neuen Strategie-Spiel Sabre Team nachvollziehen.

Sid Meier hat für MicroProse nicht nur Hits wie Railroad Tycoon und Pirates! programmiert, sondern auch ein weitgehend unbekanntes Strategie-/Actionspiel namens Covert Action. Bei diesem Programm, das im Winter 1990/91 erschien, mußte man ein kleines Team mit Maschinenpistolen, Granaten, Munition und anderen Scherzartikeln bestücken und einige Spionage-Missionen erfüllen. Krisalis versucht sich nun an einer Neuauflage dieser an sich sehr reizvollen Idee, nur in etwas abgewandelter Form. Vor jedem Einsatz wird Ihnen genau erklärt, was Sie mit Ihren acht Elite-Soldaten anstellen müssen. Gleich zu Beginn geht es beispielsweise darum, in eine Botschaft einzudringen, die von Terroristen besetzt wird. Dabei sollte möglichst darauf geachtet werden, daß den zu befreienden Geiseln kein Haar gekrümmt wird.

Mörderisches Inventory

Aus einem gutgefüllten Waffenlager suchen Sie sich die Ihrer Meinung nach zweckmäßigsten Gewehre und Sprengkörper aus und sorgen außerdem für Gasmasken, Verbandkästen, usw. Damit werden Ihre Mannen ausgestattet, die Sie anschließend um das Gebäude herum platzieren. Das Geschehen wird von schräg oben dargestellt, so daß Sie immer einen optimalen Überblick haben. Betritt einer der Helden einen neuen Raum, wird automatisch das Dach ausgeblendet und Sie können sich in der neuen Umgebung orientieren. Jeder Ihrer Schützlinge verfügt über eine bestimmte Anzahl Aktionspunkte (vergleichbar mit UFO - Enemy Unknown), mit dem man ihn per Mausklick einige Meter durch die Landschaft bugsiern kann. Alternativ darf man MGs nachladen



Die Runden werden stets durch dieselben Zwischenbilder unterbrochen (links).

Nachladen und abdrücken: Der Terrorist im Fadenkreuz hat gegen die Übermacht keine Chance (rechts).



oder Bomben zünden. Sind die Credits aufgebraucht, treten erst einmal die Gegner in Aktion, die meist sofort mit einem Gegenschlag antworten.

Schlimmer geht's nimmer

Die grafischen und akustischen Features von Sabre Team sind absolut unzureichend. Bei der Grafik disqualifizieren sich die Programmierer bereits bei den üblen Animationen und den völlig indiskutablen VGA-Bildchen. Dazu ein paar Soundeffekte, etwas Musik -

das war's dann aber auch schon. Den Vogel schießt allerdings der Kopierschutz ab: Der ehrliche Käufer muß eine ganze Bildschirmseite mit technischen Details einer vorgegebenen Waffe ausfüllen, deren Daten auf einem Beiblatt (schwarze Schrift auf braunem Grund) mitgeliefert werden. Zur Beruhigung von Krisalis: Das Spiel ist so miserabel, daß selbst hartgesottene Raubkopierer keine einzige Leerdiskette für Sabre Team opfern würden.

Petra Maueröder ■

Das Bodybuilding hat sich gelohnt - da könnte John Rambo glatt neidisch werden.



Auf einer Karte können Sie die (irr-)Wege Ihrer Mannschaft durch das Gebäude verfolgen.

SPECS & TECS

EGA	Testatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386er	Soundblaster
10-8 MB	Roland
MEM640 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Umsetzung eines Amiga-Spiels

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Krisalis

RANKING

Strategie		
55%	45%	33%
Grafik	Handling	Spielepaß
Spieleranzahl 1		
Handbuch deutsch		
Spiel deutsch		
Kopierschutz nervig		

SP1505/Ver 5.0 No

10 FAX: 0561/57 64 21

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

PC CD - ROM		
7th Guest		9 M
Amazon Cap. Etc.		34 M
Battle Isle 2		31 M
Bowman's Stealthy		34 M
Blade Runner		37 M
Burning Steel		34 M
Comanche Compt.		89 M
Ex-Gol Groupmaker		46 M
Concise Path		99 M
Cyberace		85 M
D-Gamer's Name Win		39 M
Der Con		39 M
Der Patruizer		84 M
Der Planer		87 M
Dracula unleashed		89 M

Eye of Beholder 1-3	14.0
Foxy Glxy	19.0
Fredy Pharkat	79.9
Gabriel Knight	19.0
Goldfish 2	90.0
Guastino 3	96.0
Golden 7 Camp	90.0
Hawtack	87.0
Honey Lane	82.0
WGA 2	108.0
WGA 2	108.0
Indiana J & P D-5e	49.0
Journeysman Project	68.0
Knave of Lave	72.0
Larry 1-5 Collect	89.0
Larry 6	8.0
Lawrence 1 Double	83.0
Lawrence 2	86.0

[illegible][illegible]

Deep Cove	1
Der Oon	69
Doom	69
Crz 2 - fumes	61
Jurassic Park	63
Leven Trilogy	56
Microcosm	99
Prodigi Fantasma	65
Purges Gold	63
Project 3 + 8 17	35
Seek + Destroy	51
Serotype Soccer	51
Soccer Kid	63
773	49
Texas Cabbage	62
7mils	57
Whimsy Body Blow	57
Whimsy Voyage	57
Zool	57

	67- D	67- D
WWF Wrestling	29 H	29 H
WWF Wrestling 2	39 H	39 H
E-Wing BH	84 H	
-Florian E-Wing	42 D	
E-Wing Upgrade Kit	33 D	
Topspin	72 D	66 D
Goal	42 H	42 H
Goal 2		49 H

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache:
34121 Kassel, Dormannweg 48 b, Tel. 0561-577-110 od. 577-51

* Bei Anzeigerstellung noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten • Versandkosten: 1,- Ab 250,- ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten • Lieferung per Vorkasse, Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck, bei V-Scheck Lieferung erst nach Guthaben • Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr • 3,- Zahlkartegebühr •

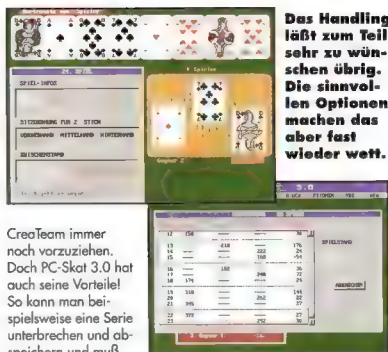
PC-Skat 3.0

Mit Contra verloren

Normalerweise spielt man Skat in einer verruchten Kneipe oder einem zünftigen Biergarten. Kaum jemand kommt auf die verrückte Idee, sich im heimischen Wohnzimmer vor den Rechner zu klemmen, um eine Partie Skat zu zocken. Oder vielleicht doch?

Da PC-Skat 3.0 nicht unter Windows, sondern unter DOS läuft, kommt es schon in puncto Benutzerführung nicht an seinen direkten Konkurrenten Skat 2010 heran. Ständig muß man überlegen, ob man nun Vorderhand oder Hinterhand sitzt, um dem Gegner nicht unnötig viele Punkte zu schmieren. Außerdem recht umständlich: Der Mauszeiger bewegt sich nach jedem Stich in die Mitte des Bildschirms, so daß man dauernd die Maus in Bewegung halten muß, wenn man eine Flöte herunterspielen möchte.

stößt man auf den Schwachpunkt bei PC-Skat 3.0. Zwar läßt sich die Qualität der Spieler in fünf Stufen einstellen, allerdings handeln sie auch bei höchstem Niveau nicht so, wie man es von seinen Stammtischbrüdern gewohnt ist. Da schenkt der Mitspieler dem Gegner kurzerhand zehn Punkte und sticht, wenn es eigentlich gar nicht nötig wäre. Schan sehr seltsam, was die beiden Computergehirne selbst in der zweitschwierigsten Stufe da zu bieten haben. Unter diesen Gesichtspunkten ist das gute alte Skat 2010 von



Das Handling läßt zum Teil sehr zu wünschen übrig. Die sinnvollen Optionen machen das aber fast wieder wett.

CreaTeam immer noch vorzuziehen. Doch PC-Skat 3.0 hat auch seine Vorteile! So kann man beispielsweise eine Serie unterbrechen und abspeichern und muß nicht von Anfang bis Ende durchspielen. Außerdem gibt das Programm dem Spieler die Möglichkeit, jeden Stich einzeln zurückzunehmen. Auf diese Weise kann man ausprobieren, ob man bei einer anderen Taktik (erst Trumpf, dann die Farben und umgekehrt) vielleicht mehr Er-

folg gehabt hätte. Für echte Skat-Freaks bestimmt eine überaus reizvolle Option.

Fazit

Für ein schnelles Spiel zwischendurch ist PC-Skat 3.0 mehr als geeignet, dafür sorgt allein schon die tolle Speicherfunktion. Die Mängel in der Programmierung der Computergegner fallen auch nur bei Profis oder zumindest fortgeschrittenen Spielern ins Gewicht. Anfängern wird das kaum auffallen.

Oliver Menne ■

Konkurrenz für 2010?

Das wichtigste bei einem computersimulierten Skat-Spiel ist aber wohl der Schwierigkeitsgrad der Gegner. Und genau hier



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286er	SoundBlaster
HD 1.0 MB	Roland
MEM 550 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
- auch ab 286er lauffähig

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 79,-

HERSTELLER
EDV-Baving

RANKING

Kartenspiel

20%	0%	50%	60%
afik	Sound	Handling	Speichern

Spieleranzahl 1-2
Handbuch deutsch
Spiel deutsch
Kopierschutz normal

Literaturversand Schulz

Johannesweg 78 • 33397 Rietberg • Telefon und Fax: (05244) 70808

Aus unserem Spezial-
Büchersortiment:



Brian Laban
Ferrari
Casefile: Entstehung und Technik, 180 Seiten, 197 Farb-Abb. geb. DM 49,80
Best-Nr. 30289



Brian Laban
Mercedes-Benz
Tradition und Technik, 180 Seiten, 197 Farb-Abb. geb. DM 49,80
Best-Nr. 30276



Brian Laban
Porsche
Klassiker auf der Straße, 160 Seiten, 200 Farb-Abb. geb. DM 49,80
Best-Nr. 30265



Tobias Achtele
Porsche 911
Forever young - 30 Jahre 911! Passion, 262 Seiten, 410 Abb. 210 farb. geb. DM 88,-
Best-Nr. 91946



Ernst/Lamborghini
Amerikanische Cabrioletts
130 Seiten, 235 Farb-Abb. geb. DM 30,-
Best-Nr. 91306



Serge Bellu
Lamborghini
124 Seiten, 85 Farbabb. geb. DM 30,-
Best-Nr. 91438



Hartmut Lehmann
Serien-Sportwagen
472 Seiten, 600 farbige Abb. 4-fachvergröß. Schutzumschlag geb. DM 49,80 (vinylart. DM 39,-)
Best-Nr. 91111



Windows vertraulich
Schub, Jörg Müller/Miko Das Power User-Paket für den optimalen Einsatz von Windows 3.1. Auf 3 Disketten. True Type-Fonts, Tool und praktische POP-Programme, 250 Seiten, DM 69,-
Best-Nr. 7015



MS-DOS 6.2 vertraulich
Wieber, Ra-Strömchen/Henner Eine wahre Fundgrube mit Highlights, Tips, Tricks, Lösungen, Fallrechten und un-dokumentierten Features, 544 Seiten • CD-ROM • Diskette, DM 69,-
Best-Nr. 7032



Faszination Multimedia
Rouge Daniel In diesem Buch finden Sie Grundlagen, Tips und Tricks für den Einsatz von Multimedia auf Ihrem PC, 325 Seiten • 2 Disketten • DM 59,80
Best-Nr. 7064



Das Hardware-Bestellbuch
Eintrag/Daniel/Menzfeld Wie baute ich am PC? Unter diesem Motto hilft Ihnen dieses Buch mit vielen Abbildungen, mit Tips und Tricks, ca. 425 Seiten • Diskette • DM 49,-
Best-Nr. 0129



CorelDRAW! 4.0
vertraulich Horach Michael Hier finden Sie alles Noverdige, um CorelDRAW! professionell einsetzen zu können, ca. 800 Seiten • CD-ROM • 2 Disketten • DM 49,-
Best-Nr. 7065



Kostenlos !!!

Lamborghini
Countach-Poster
(63 x 44 cm) für jede
Bestellung ab DM 100,-



Das Flugsimulator 5.0
Die Frank/Kiddin, Ulrich Wie auch zur Version 5. Das von der Presse hochgelobte und von Flugsimulatoren-Enthusiasten OYXEX Buch zum MS Flugsimulator, 69 Seiten • Diskette, DM 69,-
Best-Nr. 5261



SimCity 2000
Blm City 2000 Altemhövel Markus Baum Sie ist die Spielplan der Welt des nächsten Jahrhunderts. Der Klassiker erscheint in neuem Gewand und schließt grafisch aus bisher dargelegene, 128 Seiten • DM 14,80
Best-Nr. 6010



DER PATRIER
Osenberg Reiner In diesem Colour-Handbook finden Sie kurz und bündig alles, worum Sie das Spiel PATRIER ausrechnen können, 122 Seiten • DM 14,80
Best-Nr. 6010



Das Adventure Buch II
Die Abenteuer Buch II Borgmeyer, Carsten Eine Fülle von Tipps und Tricks, damit Sie das Abenteuer-Spiel nicht mehr zögern, 350 Seiten • DM 39,80
Best-Nr. 6064



Das Electronic-Arts Buch
Ein Kompendium aus 100 Seiten. Sowohl das elektronische Spiel als auch die Kampfbücher und zahlreiche Tipps und Tricks, ca. 238 Seiten • Diskette • DM 39,80
Best-Nr. 6066

MULTIMEDIA CD-ROM
Australian Multimedia MPC • 2 CD-Set MPC • Kodak Photo-CD, Best-Nr. 63702
BEATLES - Hard Days Night mit Beatles-Film • Audio-CDs, Best-Nr. 63681
BERTELSMANN Universal-Lexikon 900 Bänder, 90 min. Ton und Video, Best-Nr. 10017
California Travel Reiseführer, Best-Nr. 63612
CD-Morph Vol.1, Best-Nr. 63002
Fotoshop News! Bilderanweisung, Best-Nr. 63026
Fotoshop USA, Bilderanweisung, Best-Nr. 63032
Gröbenmeyer - Chase 3 Video's, 5 Audio-CDs, Best-Nr. 63023

DM 89,-
DM 89,-
DM 200,-
DM 150,-
DM 115,-
DM 25,-
DM 70,-
DM 70,-
DM 70,-
DM 50,-

MS CINEMA 94 Filmdatenbank, Englisch, Best-Nr. 63700
Videos für Windows, hinterlegt Video-Clips im AVI-Format, mit Abspielprogramm, Best-Nr. 31048
CD-ROM-Laufwerk, intern, Matsumi FX001 D, double-speed, Best-Nr. 65044

PROFIT, CD-ROM
Ballierung nur im Vorgänger, gegen Altersnachweis
Foxy Clips, Bilderanweisung von Teresa Orlovsky mit Viewer, Best-Nr. 34008
House of Dreams 90 min. Film, Best-Nr. 34015
Inside 300 MB AVI-Video's, 200 MB G4-Bilder, Best-Nr. 34001
Poker Nights, Teresa Orlovsky, Best-Nr. 34006
Secrets 80 min. Erotik-Film, Best-Nr. 34012

DM 170,-
DM 60,-
DM 429,-
DM 50,-
DM 70,-
DM 70,-
DM 90,-
DM 70,-

Fordern Sie bitte auch unsere "PC- und Auto-bücher-Prospekte" gegen DM 3,- in Briefmarken an.

Literaturversand Schulz

Johannesweg 78 • 33397 Rietberg • Telefon und Fax: (05244) 70808

Bestellsheet

Anzahl	Best.-Nr.	Kurztitel	Preis

Name
Vorname
Straße
PLZ/Ort
Datum/Unterschrift

Bestellungen

Senden oder faxen Sie den nebenstehenden Coupon ausgefüllt an uns oder rufen Sie uns einfach an: Telefon und Fax: (05244) 70808
Versandkosten.
Bei DM 50,- Warenwert Versandkosten DM 5,-
Ab DM 51,- Warenwert versandkostenfreie Lieferung.
Die Lieferung erfolgt durch Rechnung, zahlbar innerhalb von 10 Tagen

Empire Soccer

Vizemeister

Mit dem Thema Fußball beschäftigen sich momentan sehr viele Spiele. Simulationen, Managerprogramme und Arcade-Games ringen um die Gunst des Kunden.

Einige Produkte versuchen, als direkte Konkurrenz zu FIFA International Soccer aufzutreten, Empire Soccer hingegen kann und möchte das auch überhaupt nicht. Vielmehr versuchten die Jungs von Grafitgold unter der Leitung von Andrew Braybrook, der seinen größten Erfolg mit Uridium feierte, ein rasantes Actionspiel auf die Beine zu stellen. Die oft zitierte Realitätsnähe gerät da schnell ins Hintertreffen, doch tut das dem Spiel keinen Abbruch. Wie bei Dino Dinis Klassiker Kick Off wird bei Empire Soccer auch die englische Taktik „Kick and Rush“ gespielt: Verteidigung und Mittelfeld beschränken sich darauf, den Ball nach vorne zu spielen und den Rest haben die Stürmer zu erledigen. Dadurch erhöht sich nicht nur die Anzahl der Torraumszenen, sondern das



Der Torwart kann nur verblüfft abklatschen - Nachschuß! Tor? (links)

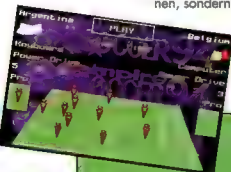
Spiel gewinnt deutlich an Schnelligkeit und Spannung. Innerhalb weniger Sekunden kann die gegnerische Mannschaft mit zwei Treffern in Führung gehen; und nur 20 Sekunden später kann auch schon der Ausgleich erzielt werden. Man muß also ständig auf Sieg spielen, bei einem Gleichstand „zu mauern“ kann sehr schnell ins Auge gehen. Die Steuerung sowohl über Joystick als auch über Tastatur kann als sehr gelungen bezeichnet werden. Besonders die Spezialfertigkeiten lassen sich sehr leicht anwenden; ein einfacher Druck auf die rechte

Shift-Taste und schon bewegt man sich mit rasender Geschwindigkeit oder schickt einen Gewaltschuß Richtung Tor. Gerade die Spezialtechniken sorgen für riesige Stimmung. Sieben Stück stehen zu Beginn einer jeden Partie zur Auswahl, aber nur eine darf man mit auf das Spielfeld nehmen. Hier hat der Spieler wieder einmal die Qual der Wahl. Ob Bananenflanke, Super-Tackling oder Gewaltschuß, alles kann richtig, alles kann falsch sein. Die Entscheidung wird nur dadurch erleichtert, daß man sieht, für welche Technik sich der Gegner entschieden hat.

WM 1994

Bei Empire Soccer wurden alle Mannschaften der WM 1994 integriert. Durch einen speziellen Editor kann man so die Originalweltmeisterschaft nachspielen oder eine eigene kreieren. Das ist schon allein deshalb ganz wichtig, damit man auch 1995, 1996 und 1997 Spaß an diesem Spiel haben kann - 1998 folgt natürlich der nächste Teil! Die Statistiken zur Pause und nach dem Spiel sind nicht besonders, aber zeugen von liebevoller Programmierung mit Sinn für Details. Auf der technischen Seite er-

Beim Elfmeter muß man hervorragende Reaktionen beweisen.



Zu jedem Zeitpunkt kann man sich eine Wiederholung zeigen lassen (oben).



gibt sich ein Bild aus Licht und Schatten. Die Grafik kann im allgemeinen als gelungen bezeichnet werden, obwohl die Animationen der Spieler etwas zu wünschen übrig lassen. Dafür wird der Spieler aber mit lustigen und witzig gezeichneten Kurzanimationen belohnt, sobald eine Mannschaft ein Tor geschossen hat. Wie im Comic-All Scrolling läßt sich überhaupt nichts aussetzen, der Bildschirm bewegt sich buterweil in alle Richtungen, sogar wenn sich alle Spieler auf dem Feld befinden. Der Sound ist eigentlich der einzige Knackpunkt bei Empire Soccer. Lediglich PC Speaker, AdLib und Roland werden vom Programm unterstützt. So klingt Applaus der Zuschauer nach allem, nur nicht nach Jubelgesängen, und das dumpfe Auftreffen des Balls läßt vermuten,

daß mit einem klischeweren Medizinball gespielt wird.

Fazit

Möchte man Empire Soccer mit FIFA Soccer vergleichen, so stellt man sehr schnell fest, daß man beide Programme nicht auf einen Nenner bringen kann. Empire Soccer ist eben eher ein „Fun-Game“, das sowohl mehrere Stunden am Stück als auch in der zeitlich knapp bemessenen Mittagspause zocken kann. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus dreht Empire Soccer noch einmal richtig auf, entwickelt sich doch hier ein rasanter Schlagabtausch. Die zahlreichen Optionstausch. (Auswechslungen, Replay etc.) tragen ebenfalls zum positiven Gesamteindruck bei.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	Soundblaster
HD 1 MB	Roland
MEM 570 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
sieben Spezialfähigkeiten

PREIS IT Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Empire

RANKING

Sportspiel

73%	45%	85%	85%
Grafik	Sound	Handling	Spieldauer

Spieleranzahl 1-2

Handbuch englisch

Spiele englisch

Kopierschutz normal

Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft: Goerdeler Str. 38, 52066 Aachen

CD ROM GAMES

Anstoß incl World Cup * DV	84,90 DM	Outpost * DV	89,90 DM
Battle Isle 2 DV	84,90 DM	Pinball Dr. DeLuxe * DH	74,90 DM
BAT 2 * DV	79,90 DM	Rebel Assault EV	79,90 DM
Beneath a steel sky * DV	109,90 DM	Resurrection DV	69,90 DM
Burning steel 2 EV	74,90 DM	Sam & Max DH	84,90 DM
Comanche * Miss. DV	99,90 DM	Sherlock Holmes DV	99,90 DM
Der Clou * DV	79,90 DM	Space Quest 1 - 5 * DV	84,90 DM
Der Planer + Extra DV	84,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
Empire De Luxe DV	69,90 DM	Syndicate Plus DV	99,90 DM
Guardian of the Fleet * DH	84,90 DM	Tie Fighter * EV	89,90 DM
Hand of Fate DV	109,90 DM	UFO DV	89,90 DM
Journeysman Project DV	69,90 DM	Under a killing M. * DV	114,90 DM
Larry 1 - 3 & 5 * DV	84,90 DM	Ultima 7 Bundle EV	89,90 DM
Lords of Lore DV	89,90 DM	Ultima 8 incl. SAP DV	114,90 DM
Lemmings Collection DH	56,90 DM	Who shot J. Rock ? EV	89,90 DM
Lucas Arts Cl. Advent. DV	99,90 DM	Wizardy 6 & 7 DV	89,90 DM
Lucas Arts Cl. Simulat. DH	79,90 DM	Wolfpack DV	64,90 DM
Myrt EV	114,90 DM	Wrath of the gods EV	114,90 DM

IBM und kompatible - VGA HD (meist 4MB 386)

Airlines DV	64,90 DM	Pacific Strike DH	84,90 DM
Award Winners DH	64,90 DM	Pacific Strike SAP DH	39,90 DM
Anstoß DV	64,90 DM	Pinball Fantasies DH	59,90 DM
Battle Isle 2 DV	79,90 DM	Pinball Dreams 2 * DH	34,90 DM
Beneath a Steel sky DV	69,90 DM	Pizza Connection * DV	84,90 DM
Bioforce DV	Vb.mögl.	Pinball Gold DV	89,90 DM
Burning Steel 2 DV	79,90 DM	Police Quest 4 DV	64,90 DM
Caesars Fodder DH	56,90 DM	Privater DH	84,90 DM
Carriers at war 2 EV	79,90 DM	Privater Righteous F. DH	39,90 DM
Christoph Kolumbus DV	79,90 DM	Quest for Glory 4 DV	79,90 DM
Der Clou * DV	79,90 DM	Ravenloft DV	79,90 DM
Das schwarze Auge 2 DV	Vb.mögl.	Resonance * DV	69,90 DM
Day of the tentacle DV	84,90 DM	Riesenschwein DV	64,90 DM
Der Planer DV	79,90 DM	Sam & Max DV	84,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM	Sim City 2000 DV	84,90 DM
Elbie 2 DV	64,90 DM	Simon the sorcerer DV	84,90 DM
F-14 Fleet Defender DH	89,90 DM	Software Manager DV	79,90 DM
Formula One Grand Prix DH	89,90 DM	Superfrog * DV	49,90 DM
Flugsimulator 5.0 DV	129,90 DM	SNN-21 Seawolf EV	79,90 DM
Gabriel Knight DV	64,90 DM	Subwar 2050 DV	89,90 DM
Hand of fate DV	69,90 DM	Syndicate Data Disk DV	39,90 DM
Hanse - Die Expedition DV	44,90 DM	System shock * DV	84,90 DM
Hattrick! * DV	79,90 DM	Tie Fighter * EV	84,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM	Theme Park * DV	84,90 DM
Lands of Lore DV	56,90 DM	UFO DV	89,90 DM
Leisure Suit Larry 6 DV	64,90 DM	Ultima 8 DV	84,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM	Ultima 8 SAP DV	39,90 DM
Links 386 Course Disk je	44,90 DM	Victory at Sea * EV	79,90 DM
Mad News * DV	79,90 DM	Wings of Glory * DV	89,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM	X-Wing DH	84,90 DM
Mephato Genius DV	109,90 DM	X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
Mortal Combat DH	49,90 DM	B-Wing DV	39,90 DM
NHL Hockey DV	79,90 DM	Zeppelin DV	79,90 DM
Outpost * DV	79,90 DM	1942 - Pacific Air War DH	89,90 DM

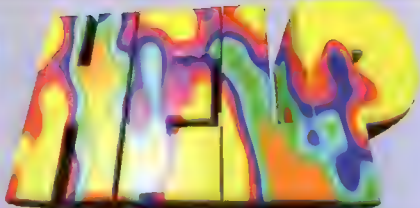
Hardware & Multimedia / Soundkarten

Panasonic CD562B	419,00 DM	SB16 Basic: DH	229,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautp.	239,00 DM	Gravis UltraSound	349,00 DM
SB Pro Basic	169,00 DM	SB AWE 32	649,00 DM

High End Joysticks

Gravis Analog Pro	79,90 DM	Thruston FCS Mark II	179,00 DM
Gravis Gamepad	39,90 DM	Thruston WCS Mark II	279,00 DM
CH Flightstick	89,90 DM	Thruston Rudder Ctrl	279,00 DM

Es gelten unsere ABG. Versand erfolgt per Post. Bei Vorkasse zzgl. DM 8,- (Eurocheck oder Überweisung auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 800620, BLZ 3905000) Bei Nachnahme zzgl. DM 3,-. Zahlreiche weitere Post- und Versandung DM 9,- ab DM 180. Lieferort Porto & Vpp. frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ab Lager lieferbar. Ladengeschäft am Aachen erfragen Sie bitte telefonisch die Gebühren. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten.



DIE COMPUTEC POWERTIPS 7/94

Incredible Toons

Teil 2, Seite 97-98

Mortal Kombat

Seite 99-102

Battle Isle 2

Seite 103-113

Dragonsphere

Seite 114-123

TFX

Seite 124-125

Indy Car

Seite 126-127

CODES

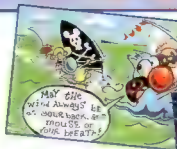
Seite 128

Alien Breed
Another World
Flashback
Frontier
Inca

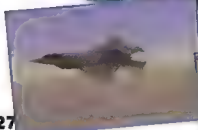
Kyrianda II
- The Hand of Fate
Legend
Rebel Assault
Robocod

Seventh Guest
Space Hulk
Star Trek: 25th
Anniversary
Street Fighter II

Terminator 209
Ultima Underworld
Underworld
Underworld II
X-Wing



Die Tips & Tricks finden Sie aus technischen Gründen ab Seite 59.



Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine AMIGA Magazine-Tips bestellen:

___ St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM ___

Gesamt DM ___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM6,-/Ausland DM11,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

☐ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

CompuTec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name _____

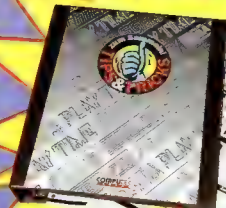
Straße _____

PLZ/Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus dem PC GAMES
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:**

**Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

**Sinnwährende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.**

▼ LÖSUNG

Hallo Rainer,
Wir lesen die PC Games schon seit Ausgabe 1/93 und sie hat sich stark verändert (zum Guten natürlich). Vorher haben wir noch nie einen Leserbrief geschrieben. Demnach ist dies Machwerk unser erstes und wahrscheinlich auch letztes. Aber nun zum Thema! Wir finden es -ZENSIERT- (ja, ja wir hätten auch zu RTL gehen können), daß wenn wir uns ein oder zwei neue Spiele kaufen (der Satzbau hat etwas gelitten), in der nächsten oder übernächsten Ausgabe schon die Komplettlösung abgedruckt ist. Könnte die Redaktion die Lösungen nicht vier oder fünf Monate zurückhalten? Es ist nämlich -ZENSIERT-, daß man 80-120 DM ausgibt und dann nach ein oder zwei Wochen die Komplettlösung serviert bekommt. Hat man sie nämlich erst einmal in der Hand, wird man sie auch benutzen! Wir würden uns sehr freuen, wenn Du diesen Brief abdruckst.

Mit freundlichem Gruß:
Die M & Ms aus M.

Leider hat der Satzbau an manchen Stellen nicht nur gelitten - er ist auch gegliedert - und zwar deutlich ins Fäkalre. Muß das denn sein? Die deutsche Sprache hat doch wahrlich genug Benennungen, um auf derartige verzichten zu können. Ich hoffe, diese Randbemerkung ist mir gestattet. Hier glüht das Telefonkabel unserer Hotline, weil die Leser die Lösungen zu den Spielen immer schneller haben wollen - bringen wir einmal eine Lösung zu spät, dröhnt das Protestgeschrei unserer Kunden in unseren Ohren. Und nun kommen die zwei Ms und wollen die Lösungen erst nach ein paar Monaten. Mit etwas Mühe kann ich zwar Euren Standpunkt verstehen, aber wir können es uns eigentlich nicht erlauben, diesbezügliche Informationen zurückzuhalten (unsere Mitbewerber würden sich diebisch freuen). Leider

zwingen uns die Umstände dazu, von Euch etwas Selbstbeherrschung zu erwarten, was die Betrachtung einer Lösung und den Gebrauch bestimmter Wörter betrifft.

▼ BERLINER SZENE

Sehr geehrte
Damen und Herren,
In einer Ihrer letzten Ausgaben berichteten Sie über das neue „Virtuality Café“ in Berlin. Leider erwähnte Ihr Redakteur Wilfried Lindo nur, daß es sich in der Nähe des Kurfürstendamms befindet. Da ich in den nächsten Wochen nach Berlin fahre, möchte ich Sie bitten, die Adresse noch bekanntzugeben.

Mit freundlichen Grüßen:
Andreas Blätner

Da in letzter Zeit erstaunlich viele Leser danach fragten, hier also die komplette Adresse des „Virtuality Café“:
Lewishamstraße 1
10629 Berlin
Telefon: 030 - 3275143

▼ GIFT UND GALLE

Hi,
Eure Zeitschrift ist die beste, bla bla bla. Aber nun zu den Gründen, warum ich mir die

Mühe mache, Euch zu schreiben.

1. Wie kommen diese (Nein!) in diesem Ton wird bei uns nicht über andere hergezogen. Anm. von R.R.) dazu, über Doom herzu ziehen? Ich rege mich auch nicht über tollantwärtige Rollenspiele auf und beschwere mich über zu wenig Leichen pro MB. Mal abgesehen davon, daß Doom das Beste ist, was es an 3D-Grafik gibt, ist es auch noch ein spannendes und fesselndes Spiel. Auch gerade wegen der „Mordorgien“ an Außerirdischen. Ich kenne sehr viele, denen das Spiel aus den selben Gründen so gut gefällt wie mir. Die Muttersöhnchen, die nach Doom nicht schlafen können, sollen es eben nicht spielen!

2. Wie ich schon sagte, Ihr seid toll. Die Redakteure, die diese Zeitschrift machen, verstehen ihr Handwerk. Aber da sind auch ein paar mickrig-gesichtige (Nein! Nicht in diesem Slang. Anm. von R.R.) wie (Da es hier in Beleidigungen ausartet, habe ich es vorgezogen, auch noch die Namen wegzulassen. Interessiert eh keinen. Anm. von R.R.). Ich glaube nicht, daß es nur an der Erfahrung liegt, daß die Neuen so schlecht sind. Habt Ihr keine besseren finden können? Wenn nicht, stelle ich mich gerne zur Verfügung (dann schreibe ich natürlich in einem sehr viel rücksichtsvolleren Stil, so wie Du Rainer). Wenn Ihr diesen Brief nicht vollständig abdruckt, kaufe

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen

wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (7/94) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: _____
2. Heftlayout: _____
3. Textqualität: _____
4. Themenangebote: _____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

ich nie wieder eine PC Games. Ich tu das wirklich!

Mit freundlichen Grüßen:
Wladimir

1. Zu Deinen Argumenten über Doom möchte ich mich lieber der Meinung enthalten, da sie mir doch etwas unreif erscheinen. Zudem scheint immer mehr die Unsitte der deftigen Äußerung um sich zu greifen. Muß das denn wirklich sein?

2. Die von Dir angezeigten Redakteure erfreuen sich unserer vollen Zustimmung. Auf eine Mitarbeit von Dir würden wir allerdings nicht so gerne zurückgreifen. Beleidigungen sind kein Mittel, um einen Brief interessanter zu machen. Mit einem „rücksichtsvolleren Stil“ ist es auch nicht getan. Deine Rechtschreibfehler (12) habe ich ebenso verbessert, wie ich die schlimmsten Entgleisungen Deiner Grammatik (8) zu verhindern versuchte. Ehe Du über andere lösest, solltest Du Dir erst einmal ansehen, was Du selber produziert. Natürlich habe ich Deinen Brief kräftig gekürzt!

DOOM

Sehr geehrte Damen und Herren, Die Antwort auf einen Leserbrief, der die gute Bewertung des Spiels „Doom“ kritisiert, hat mich ziemlich überrascht und erstaunt. So beginnt der Beantworter des Leserbriefes damit, es sei müßig, „über guten bzw. schlechten Geschmack zu streiten“. Grundsätzlich geht es überhaupt nicht darum, über Geschmack zu diskutieren. Der ist eine persönliche Sache, wenngleich auch Geschmack von der Umgebung des Einzelnen beeinflusst, nein, erst geformt wird. Und zu dieser Umgebung gehören maßgeblich schriftliche Publikationen. Und „guten bzw. schlechten Geschmack“ gibt es nicht; es kommt auf die Maßstäbe an, die man in dieser Umgebung setzt.

„Die Bedenken, den Inhalt des Spiels betreffend, haben wir ebenfalls geäußert“. Wie nett. Aber denken Sie bitte mal nach: Eine Filmkritik, die zwar den Film selbst zerreißt, aber mehrseitig ist und mit einem Interview aufwartet, kann ebenso viele Menschen ins Kino locken wie ein gleich langer, lobender Beitrag. Es kommt mitunter nicht so sehr auf den Inhalt selbst an als vielmehr auf seine Aufmachung und die Länge. Zahlreiche Fotos lassen natürlich den Text in den Hintergrund treten. Dasselbe gilt für die Spielekritik. Und hat man es schon geschafft, die bloße Aufmerksamkeit des Lesers zu wecken, stellt sich die Begeisterung für das Übermittelte schnell ein.

„Ob nun ein Leser das Spiel erwerben möchte, liegt bei ihm. Den moralischen Zeigefinger drohend zu schwenken, ist für uns ungleich schwerer als für Sie.“ Mit dieser Aussage, die nur so von Verantwortungslosigkeit Ihrerseits zeugt, ziehen Sie sich geschickt aus der Affäre. Da der Mensch immer von seiner Umgebung beeinflusst handelt und auf die Meinung der Redaktion der jeweiligen Fachzeitschrift - so er sie denn kauft und ihr damit auch ein bestimmtes Vertrauen entgegenbringt - Wert legt, bevor er sich ein Spiel oder auch ein Anwendungsprogramm kauft, kann eine kurze, abwertende Notiz das Todesurteil für ein Programm sein, wie auch eine ausschweifende und evtl. noch gut wertende Kritik dem Produkt einen Platz im Denken des künftigen Kunden einzuräumen vermag. Dazu sind zu viele nicht einmal in der Lage, Meinung und Fakt zu differenzieren, setzen sie also einfach gleich. Nebenbei gibt die PC Games Punkte für den Spielspaß. Spaß aber ist eine emotionale Sache und hat nichts mit Fakten zu tun. Diese Tatsache kann ich leider nicht mit Ihrem Einwand, das Spiel setze technisch neue Maßstäbe, wenn man die „Frage des guten Geschmacks außer acht

lasse“, in Einklang bringen. Werten Sie die Spiele nun nach ihrem Unterhaltungswert oder der technischen Umsetzung? Sie widersprechen sich in Ihrer Argumentation leider selbst.

Ich halte von Doom genauso wenig wie von Spielen, die „Kampfhandlungen per Flugzeug“ zum Thema haben. Es ist beruhigend, daß Sie überhaupt das Problem erkannt haben. Bei Doom werden Lebewesen direkt getötet, bei der zweiten Kategorie nur Maschinen. Um sich zu vergewissern, daß sich in den Flugzeugen Menschen befinden, gehört bereits eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema dazu. Die aber wird durch den bestechenden Unterhaltungswert verdrängt. Um einem Lebewesen entgegenzutreten und es umzubringen, es vielleicht sogar blutend zu Boden sinken zu sehen, erfordert - hoffentlich - die Überschreitung einer gewissen Hemmschwelle. Daß Sie also feststellen, daß eine „Trennlinie zu ziehen“ nicht einfach ist, klingt gut. Ihre Schlußfolgerung zeugt von oberflächlichem Denken. Da sei es nicht Ihre Aufgabe vorzudenken, was der Leser von einem Spiel zu halten hat. Aber allein aus der Wortwahl spricht die Begeisterung oder die Abneigung des Verfassers. Und da dieser Artikel meist die einzige Informationsquelle zu einem Produkt darstellt, übernimmt er - neben den Fakten - auch unterbewußt die Meinung des Verfassers. Es geht auch um keine „Leichen pro MB“, wie Sie so ironisch andeuteten, sondern um die Rechtfertigung der Leichen im Rahmen des Spiels. Und wenn diese zum Selbstzweck werden, zum alleinigen Unterhaltungswert, sagt das eine Menge aus.

„Also halten wir uns an den Gesetzgeber, der uns sagt, worüber wir berichten dürfen und worüber nicht.“ Hier kann ich nur verbittert feststellen, daß es wohl sehr verbreitet ist, so lange die Freiheiten zu nutzen, bis Vati auf das

Vergehen aufmerksam wird und dem ungezogenen Kind auf die Finger haut. Immerhin legitimieren Sie sich und Ihre Berichterstattung damit. Und die persönliche Assoziation, die bei dem Begriff vom „freien Land“ unbemerkt mit-schwingt, soll wohl sämtliche kritischen Fragen des Lesers in Wohlgefallen auflösen. Wenn Sie wirklich die Meinung vertreten, die Sie in Ihrer Antwort kundtun, sind Sie nicht für Ihren Job geeignet. Sie benutzen ein Medium, mit dem Sie Meinungen bilden und nicht zuletzt auch Menschen manipulieren können, erkennen das aber nicht bzw. wollen es nicht zugeben. Worauf das hinausläuft, hat das Dritte Reich eindrucksvoll bewiesen. Wenn das auch nicht so offensichtlich ist: Manipulation von Meinung ist überall dort, wo mit Informationen gehandelt wird - und deswegen sollte sich gerade der Redakteur seiner Verantwortung bewußt sein.

Mit freundlichen Grüßen:
K. Lücke

Wir bewerten den (natürlich subjektiven) Spaß, den ein Spiel bringt, ebenso wie die technische Umsetzung. Auch wenn Sie es nicht einsehen werden, sind wir dennoch der Auffassung, daß unsere Leser zwischen der Meinung eines Redakteurs und den Fakten unterscheiden können. Wenn wir schon beim „Unterscheiden“ sind: Ich denke, daß wohl nahezu alle unserer Leser zwischen realem Geschehen und Ereignissen auf dem Bildschirm unterscheiden können. Ich kann mir nicht vorstellen, daß einer der vielen, welche begeistert Doom spielen, im richtigen Leben Unstimmigkeiten mit der Waffe in der Hand löst. Das Dritte Reich (Sie haben damit angefangen) hat doch eigentlich bewiesen, daß eine einseitige Information einer Manipulation gleichzusetzen ist. Heute kann man sich aus einer Unzahl von verschiedenen Quellen informieren. Werfen Sie diesbezüglich bitte nicht alles in einen Topf. Ohne Ihnen zu

NACHSCHLAG

Hallo Rainer!

Der erste Grund für mich, diesen Brief an Dich zu schreiben, ist ein Leserbrief aus der PC Games 6/94. Ja richtig, es geht um den „König der Raubkopierer“. Ich möchte nun ja nicht wieder mit dem alten Thema Raubkopien kommen, aber so sehr wie über diesen Brief habe ich mich bisher noch über keinen aufge-regt. Dieser Mensch hat offensichtlich das dringende Be-dürfnis, allen zu beweisen, daß er der größte Raubkopierer aller Zeiten ist. Du hast wahrscheinlich recht mit Deiner Vermutung, daß dieser Mensch nur keine Originale kauft, weil er es uncool findet. Ist es vielleicht cooler, sich Pro-gramme auf illegale Weise zu beschaffen? Nein. Ich finde es einfach nur dumm. Ich freue mich für diesen Typen, daß er so eine gute Ausrüstung hat, aber ich denke, es hätten sich auch sinnvollere Arten der Anwendung finden lassen. Nun zum zweiten Grund meines Schreibens. Er betrifft ebenfalls einen Artikel aus obengenannter Ausgabe. Dieser Willy ist wohl (das ist zumindest meine Meinung) das moralische Letzte, von den ich je gehört habe. Wie kommt er nur auf die völlig himmrissige Idee, Euch zu bit-ten, seine Freunde für ihn an-zuzeigen? Der Grund, daß er die „Freundschaft nicht aufs Spiel setzen möchte“ klingt für mich wenig plausibel. Wie kann er es auch nur wagen, sich einen Freund zu nennen? Ich weiß nicht, ob ich mir an Deiner Stelle nicht die Mühe gemacht hätte, seinen Freun-den (die Adressen hat Willy ja freundlicherweise angegeben) von seinen „finsternen“ Plänen zu schreiben. Du wirst sagen, daß einen so etwas ja nichts angeht, aber es ist einfach fei-ge, hinterhältig und, wie Du ja schon geschrieben hast, cha-rakterlos. Ich kann Willy je-denfalls versichern, daß ich Leute wie ihn abgrundtief ver-

achte. Wenn man eben keine Freunde mag, die Raubkopien machen, muß man sich eben neue Freunde suchen. Außer-dem kann er mir nicht er-zählen, daß er noch nie eine Kopie auf der Platte hatte. Für heute ist es aber wirklich ge-nug, und ich wäre Euch dank-bar, wenn Ihr diesen Brief ab-drucken würdet.

Euer treuer Abonnent:
Bernard

Ich bin mir sicher, daß unser „Copy-King“ nicht aus Geld-mangel kopiert, sondern aus einer merkwürdig verdrehten Geltungssucht heraus. Hier wäre die Meinung eines Psy-choklempners wirklich sehr aufschlußreich. Die Grundbe-griffe der freien Marktwirt-schaft hat er jedenfalls nur an-satzweise verstanden. Aber ei-gentlich gehen mir derartige Zeitgenossen links am Ärmel vorbei. Mich auch noch dar-über aufzuregen - dazu sind mir meine Nerven nun wirk-lich zu schade. Leider klappte es bei der Charaktermöbe Willy nicht so ganz. Hier be-gann selbst ich, sonst eigent-lich ein eher ruhiger Typ (wer lacht da?), etwas zu jähren und zu zornen. Ich kann mir auch nicht vorstellen, daß ein moralisches Erdferkel wie Wil-ly Freunde hat. Er wird wohl „Bekannte“ gemeint haben - wobei ihm der Unterschied im Nebel der Unkenntnis verloren geht. Allerdings muß ich schon zugeben, daß es mich tierisch gereizt hat, Willys vollständige Adresse (stand unter dem Wisch!) mit abzu-drucken. Nur mit Mühe, guten Worten und einigen Drohungen konnte mich Thomas da-von abhalten.

SUCHT

Hallo Rainer!

Neulich konnte ich in der PC Games die Anfrage eines Le-sers lesen (ja, das hätte ich eleganter ausdrücken kön-

nen), ob Computerspiele süch-tig machen können. Du hast versprochen, Dir fachkundigen Rat einzuholen. Machst Du leere Versprechungen? Was ist daraus geworden? Es würde sicher nicht nur mich interes-sieren. Abgesehen davon, könnt Ihr ruhig weitermachen wie bis-her.

Viele Grüße:
Volker Deckert

Ich habe mich kundig ge-macht, und kann nun dazu Prof. Dr. Jürgen Fritz, von der Fachhochschule in Köln zie-ren, der mir sehr bereitwillig Rede - und auch Antwort stand.

„Es scheint nach einigen Un-tersuchungsberichten tatsäch-lich eine prozentual geringe Gruppe von Häufigspielern zu geben, die zwölf und mehr Stunden pro Woche spielen, sich selbst als „süch-tig“ bezeichnen und die unruhig werden, wenn sie nicht mindestens jeden zweiten Tag spielen können. Ganz abge-sehen davon, daß diese Gruppe der „Vielspieler“ noch nicht genauer in Blick genommen wurde und daß man nicht weiß, welcher Pro-zentsatz von Kindern und Ju-gendlichen davon überhaupt betroffen ist, gibt es gewichti-ge Argumente, die gegen die Annahme einer Suchtwirkung von Bildschirmspielen spre-chen.“

A) Das Interesse für Compu-terspiele ist nach unseren bi-herigen Untersuchungen bei Kindern und Jugendlichen zeitlich begrenzt. Nach eini-ger Zeit erlahmt der Reiz die-ser Spiele, sei es, daß die Zeit dafür fehlt, sei es, daß ande-re Dinge in der Umwelt wich-tiger geworden sind als das Spielen am Computer: sportli-che Interessen, Freunde, be-ruflisches Engagement, ver-änderte Freizeitbedürfnisse.

B) Im Gegensatz zu anderen Suchtformen (stoffgebunden und nicht stoffgebundenen Süchten) führt das inten-sive Spielen am Computer

weder ins „soziale Abseits noch zu erheblichen Gesund-heitsschädigungen, wie z.B. beim Konsum illegaler Dro-gen. Im intensiven Bildschirm-spiel bestätigen Jugendliche und junge Erwachsene viel-mehr die Gesundheits- und Arbeitsnormen unserer Ge-sellschaft: immer fit und er-folgreich zu sein. Ihr intensi-ves Spiel am Bildschirm findet seine Entsprechung nicht im ausgeflippten „Junkie“, son-dern im beruflich erfolgrei-chen „Wohlfühlhiker“.

C) Wesentlich für alle Sucht-formen ist der Kontrollverlust, also die Unfähigkeit, Kontrol-le über sich, seine Wünsche und sein Handeln auszuüben. Im Grunde geben sich die Süchtigen auf: sie geben ihren Wunsch auf, die Kon-trolle über sich und ihr Leben zu haben. Erleiden auch Bild-schirmspieler einen solchen Kontrollverlust? Bei jedem Computerspiel geht es dar-um, Kontrolle zu erlangen und Kontrolle auszuüben. Gelingt es dem Spieler nicht, verliert er ein Bildschirm-leben. Computerspiele haben als unabdingbare Vorausset-zung, sich selbst kontrollieren zu können: die Motorik der Aufmerksamkeit, das Den-ken, die Gefühle. Nur wenn der Spieler sich in fast schon totaler Weise unter Kontrolle hat, kann er sich im Spiel be-haupten.

Eigentlich eine paradoxe Si-tuation! Das intensive Spie-len, das von außen als „Kon-trollverlust“ wahrgenommen wird, ist ein Spiel gerade um die Ausübung von Kontrolle. Aus diesem Grunde wird es verständlich, daß Vielspieler nicht Vielspieler bleiben, son-dern das „Gelernte“ auf in-teressantere „Spiele“ in Beruf und Freizeit zu übertragen versuchen: z.B. durch Einflüß-nahme auf ihren beruflichen Werdegang.“

Ich denke nicht, daß diesen Ausführungen noch etwas hin-zuzufügen ist.

Inserentenverzeichnis 7/94

Bornico.....	148	Mad Data.....	113
Bischoff & Partner.....	55	Media Point.....	17
Call & Play.....	13	MicroProse.....	23
Commodore.....	109	Micro Magic.....	53
CompuTel Verlag ..121, 125,		Mirox.....	21
127, 133		Mystic Games.....	21
CPS Heidack.....	91	NEO.....	33
Dataflash.....	15	Novatek.....	107
Dreßler.....	139	Orchid.....	147
Dynamic Soft.....	29	Okay Soft.....	119
EHBA-Soft.....	31	Pfister.....	45
Empire.....	2, 3	Quicksoft.....	57
Game Play.....	139	Software Corner.....	49
Gravis.....	37	Softwarevertrieb Füllbeck.....	55
Groß.....	43	Topshare.....	31
Happysoft.....	99	Top News.....	117
Intersoft.....	141	Traumwelt.....	43
IPV.....	131	T.S. Datensysteme.....	139
Software 2000.....	39	Versand 99.....	9
Joysoft.....	11	Westermann.....	117
Linel.....	115		
Literaturversand Schulz.....	47		
Logitec.....	27		

Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/36 92 10 • Fax 03 35/36 92 90

BTX: BISCHOFF#

Fürstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt /Oder

		PC Amiga		PC Amiga	
Alone in the Dark 2	DV	85 DM	Kings Quest 6	DV	80 DM
Australis	DV	67 DM 67 DM	Kyranida 2	DV	75 DM
Battle Isle 2	DV	80 DM York.	Lothar Matthäus	DA	64 DM 60 DM
Benavoth & Steel Sky	DV	69 DM 63 DM	Outpost	DV	* 80 DM
Burning Steel 2	DV	* 86 DM	Pacific Strike	DA	85 DM
Burning Steel 2	EV	67 DM	Privatuer + SAP	DA	97 DM
Cannon Fodder	DA	* 65 DM 55 DM	Rally	EV	66 DM
Das schwarze Auge 2	DV	* 80 DM	Ramion	DV	75 DM York.
Der Clou	DV	* 79 DM 67 DM	Sem & Max	DV	86 DM
Die Stadler	DV	66 DM 80 DM	Sin City 2000	DV	85 DM
Doom	EV	80 DM	SSN-21 Sawmill	DV	* 81 DM
F-14 Fleet Defender	DA	92 DM	Syndicate	DA	79 DM 61 DM
Flugsimulator 5.0	DV	129 DM	Syndicate Data Disk	DV	39 DM
Home - Die Expedition	DV	* 43 DM * 43 DM	Ultima 8 (Pagani)	DV	86 DM

Hardware auf Anfrage zum Tagespreis!

CD-ROM		PC		CD-ROM		PC	
Australis	DV	* 87 DM		Land of Lore	DV	81 DM	
Battle Isle 2	DV	86 DM		Moscow Mission 2 (D.o.T.)	DV	91 DM	
Benavoth & Steel Sky	DV	* 104 DM		Outpost	DV	* 89 DM	
Comanche	DV	91 DM		Rabel Assault	DV	89 DM	
Comanche 3	DV	97 DM		Ramion	DV	75 DM	
Kings Quest 6	DA	86 DM		Ultima 8 (Pagani)	DV	115 DM	
Kyranida 2	DA	107 DM		Wolfpack	DV	68 DM	

Lieferung: Nachnahme 8,50 DM + NW; Vorkasse 7,50 (nur Eurocheck);

Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt /Oder)

Preisänderungen vorbehalten - Preisliste kostenlos - Kein Ladenverkauf

Maxi Soft zum mini Preis Softwareversand Andreas Füllbeck

(0212) 33 18 32 Fax (0212) 331832 Mo - Sa 8 - 19 Uhr

Festplatte Conner 420 MB AT-Bus 699,00 DM

Mitsumi FX 001D doubleSpeed incl. Contr. 399,00 DM

IBM Amiga		IBM Amiga	
1942*	DA 63,95	Genesla	DA 63,95
Alone in the Dark 2	DV 83,95	Hand of Fate Kyran.2	DV 72,95
Acet over Pacific	DA 65,95	Hanse - Die Expedition	DV 59,95
Aufbruch Ost	DV 65,95	Happoon 2	EV 71,95
Anetoh	DV 65,95	Hartack	DV 71,95 65,95
Ambermoon	DV 82,99 77,95	Incredible Toons	DV 72,95
Benavoth & Steel Sky	DV 74,95 65,95	Land of Lore	DV 59,95
Batoko Joe*	DV 83,95	Larry VI	DV 71,95
Battle Isle III	DA 124,95 79,95	Lost in Time	DV 42,95
Burning Steel 2	DV 71,95	Lothar Matthäus	DA 63,95 39,95
Burntime	DV 71,95 65,95	Lost in Time	DV 78,95
Cannon Fodder	DA 64,95	Lollypop	DA 73,95 39,95
Chitrop Kolumbus	DV 73,95 74,95	Mad News	DV 82,95
Comanche Miss. Die II	DV 54,95	Maniac Mansion II	DA 63,95
Cyber Race	DV 71,95	Magic of Endoria	DA 39,95 34,95
Das schwarze Auge 2	DV 71,95	Marital Combat	DA 71,95
Der Schatz im Silbersee	DV 71,95 71,95	NHL Hockey	DA 71,95
Damogard	DA 59,95	Nomad	DA 59,95
Die Stadler	DV 72,95 77,95	Pacific Strike	DA 83,95
Der Partizier	DV 71,95 65,95	Pacific Strike Speech P.	DA 39,95
Der Planer	DV 49,95	Police Quest 4 - Open Se	EV 65,95
Der Planer Extra	DV 49,95	Prince of Persia 2	DA 65,95
Der Clou	DV 71,95 65,95	Pinball Fantasies	DA 59,95 39,95
Delta V*	DA 65,95	Pizza Connection	DV 83,95 71,95
Empire Deluxe	DV 71,95	Privatuer	DA 83,95
Eschobeth*	DV 65,95	Privatuer Mission	DA 41,95
Eyes of the Beholder III	DV 71,95	Quest for Glory 4	EV 65,95
Elite II The Frontier	DA 65,95 54,95	Rally	EV 71,95
Fantasy Empire	DA 65,95	Ravenloft	DA 71,95
F-14 Fleet Defender	DV 89,95	Return to Zork	DA 71,95
		Ringsdorf	EV 65,95
		Rise of the Robots*	DA 65,95

IBM Amiga		CD-ROM	
Sam & Max	DV 79,95	Alone in the Dark	DV 89,95
Simon the Sorcerer	DV 80,95 65,95	Amistad	DV 83,95
Sim Farm	DV 71,95	Battle Isle 2	DV 83,95
Sim City 2000	DV 83,95	Beneath Steel Sky	DA 104,95
Spelunky	EV 65,95	Hand of Fate * Kyranida II	DV 77,95
SSN-21 Sawmill	DA 71,95	Comanche & Mission 1 und 2	DV 89,95
Software Manager	DA 71,95	Day of Terracide	DV 89,95
Star Trek II	DV 83,95	Der Clou	DV 71,95
Stone Keep*	DA 71,95	Der Partizier	DV 83,95
Stronghold	DV 71,95	Gabriel Knight	DV 77,95
Subwar 2050	DA 63,95	Inca II	DV 109,95
Starlord	DV 71,95 59,95	Indiana Jones 4 & 1000 Shores	DV 65,95
Syndicate	DV 39,95	Iron Heals	DV 71,95
Syndicate Data Disk	DV 71,95	Jurassic Park	DV 65,95
Terminator Rampage	DA 83,95	Mega Race	EV 89,95
TFX	DV 77,95	Miracorn	DV 83,95
Theme Park	DV 71,95 65,95	Mircosoft	DA 109,95
The Last Vikings	DV 71,95 65,95	Return to Zork	DA 83,95
The Dig*	DA 65,95	Rabel Assault	DV 89,95
The Fighter	EV 83,95	Shenack Holmes - The Last Days	DV 89,95
Tornado	DA 71,95 65,95	Strike Commander + Mission	DA 83,95
Turmoil 2 Awturion 3	DA 65,95 69,95	Stronghold	DV 77,95
UFO	DV 89,95	Tornado + Miss. Desert Storm	DA 89,95
Ultima VIII Pagan	DV 83,95	Turmoil 2	DA 59,95
Ultima VIII Pagan Speech P	DV 39,95	Ultima 8 Pagan	DV 114,95
Writer Olympia	DA 65,95	Zeppelin	DV 83,95
X-Wing	DA 83,95		
X-Wing Upgrade Kit	DV 54,95		
X-Wing Mission 2 (B Wing)	DV 41,95		
X-Mas Lemmings	DA 71,95 37,95		
Zeppelin	DV 71,95 65,95		

Versandkosten: 8,- DM + Nachnahmegebühren. Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- DM + Preisänderungen und Transportkosten. Spiele mit einem * gibt's gratis vor (Bücherei) noch nicht lieferbar. Postersize unter 10 cm. Versand, Ummingtonen: 18 - 42699 Solingen

Der Blitzversand Vorbestellung Möglich!

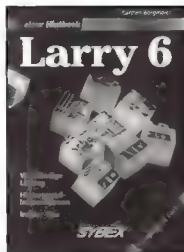
Hardware
Motherboard PCI 586/33 66 Mhz 256 Kb, 2 FDD
2 DDD 25,25 TFC, IDE, SCSI, 10/16/20/40/60/80/100/120/160/200/240/280/320/360/400/440/480/520/560/600/640/680/720/760/800/840/880/920/960/1000/1040/1080/1120/1160/1200/1240/1280/1320/1360/1400/1440/1480/1520/1560/1600/1640/1680/1720/1760/1800/1840/1880/1920/1960/2000/2040/2080/2120/2160/2200/2240/2280/2320/2360/2400/2440/2480/2520/2560/2600/2640/2680/2720/2760/2800/2840/2880/2920/2960/3000/3040/3080/3120/3160/3200/3240/3280/3320/3360/3400/3440/3480/3520/3560/3600/3640/3680/3720/3760/3800/3840/3880/3920/3960/4000/4040/4080/4120/4160/4200/4240/4280/4320/4360/4400/4440/4480/4520/4560/4600/4640/4680/4720/4760/4800/4840/4880/4920/4960/5000/5040/5080/5120/5160/5200/5240/5280/5320/5360/5400/5440/5480/5520/5560/5600/5640/5680/5720/5760/5800/5840/5880/5920/5960/6000/6040/6080/6120/6160/6200/6240/6280/6320/6360/6400/6440/6480/6520/6560/6600/6640/6680/6720/6760/6800/6840/6880/6920/6960/7000/7040/7080/7120/7160/7200/7240/7280/7320/7360/7400/7440/7480/7520/7560/7600/7640/7680/7720/7760/7800/7840/7880/7920/7960/8000/8040/8080/8120/8160/8200/8240/8280/8320/8360/8400/8440/8480/8520/8560/8600/8640/8680/8720/8760/8800/8840/8880/8920/8960/9000/9040/9080/9120/9160/9200/9240/9280/9320/9360/9400/9440/9480/9520/9560/9600/9640/9680/9720/9760/9800/9840/9880/9920/9960/10000/10040/10080/10120/10160/10200/10240/10280/10320/10360/10400/10440/10480/10520/10560/10600/10640/10680/10720/10760/10800/10840/10880/10920/10960/11000/11040/11080/11120/11160/11200/11240/11280/11320/11360/11400/11440/11480/11520/11560/11600/11640/11680/11720/11760/11800/11840/11880/11920/11960/12000/12040/12080/12120/12160/12200/12240/12280/12320/12360/12400/12440/12480/12520/12560/12600/12640/12680/12720/12760/12800/12840/12880/12920/12960/13000/13040/13080/13120/13160/13200/13240/13280/13320/13360/13400/13440/13480/13520/13560/13600/13640/13680/13720/13760/13800/13840/13880/13920/13960/14000/14040/14080/14120/14160/14200/14240/14280/14320/14360/14400/14440/14480/14520/14560/14600/14640/14680/14720/14760/14800/14840/14880/14920/14960/15000/15040/15080/15120/15160/15200/15240/15280/15320/15360/15400/15440/15480/15520/15560/15600/15640/15680/15720/15760/15800/15840/15880/15920/15960/16000/16040/16080/16120/16160/16200/16240/16280/16320/16360/16400/16440/16480/16520/16560/16600/16640/16680/16720/16760/16800/16840/16880/16920/16960/17000/17040/17080/17120/17160/17200/17240/17280/17320/17360/17400/17440/17480/17520/17560/17600/17640/17680/17720/17760/17800/17840/17880/17920/17960/18000/18040/18080/18120/18160/18200/18240/18280/18320/18360/18400/18440/18480/18520/18560/18600/18640/18680/18720/18760/18800/18840/18880/18920/18960/19000/19040/19080/19120/19160/19200/19240/19280/19320/19360/19400/19440/19480/19520/19560/19600/19640/19680/19720/19760/19800/19840/19880/19920/19960/20000/20040/20080/20120/20160/20200/20240/20280/20320/20360/20400/20440/20480/20520/20560/20600/20640/20680/20720/20760/20800/20840/20880/20920/20960/21000/21040/21080/21120/21160/21200/21240/21280/21320/21360/21400/21440/21480/21520/21560/21600/21640/21680/21720/21760/21800/21840/21880/21920/21960/22000/22040/22080/22120/22160/22200/22240/22280/22320/22360/22400/22440/22480/22520/22560/22600/22640/22680/22720/22760/22800/22840/22880/22920/22960/23000/23040/23080/23120/23160/23200/23240/23280/23320/23360/23400/23440/23480/23520/23560/23600/23640/23680/23720/23760/23800/23840/23880/23920/23960/24000/24040/24080/24120/24160/24200/24240/24280/24320/24360/24400/24440/24480/24520/24560/24600/24640/24680/24720/24760/24800/24840/24880/24920/24960/25000/25040/25080/25120/25160/25200/25240/25280/25320/25360/25400/25440/25480/25520/25560/25600/25640/25680/25720/25760/25800/25840/25880/25920/25960/26000/26040/26080/26120/26160/26200/26240/26280/26320/26360/26400/26440/26480/26520/26560/26600/26640/26680/26720/26760/26800/26840/26880/26920/26960/27000/27040/27080/27120/27160/27200/27240/27280/27320/27360/27400/27440/27480/27520/27560/27600/27640/27680/27720/27760/27800/27840/27880/27920/27960/28000/28040/28080/28120/28160/28200/28240/28280/28320/28360/28400/28440/28480/28520/28560/28600/28640/28680/28720/28760/28800/28840/28880/28920/28960/29000/29040/29080/29120/29160/29200/29240/29280/29320/29360/29400/29440/29480/29520/29560/29600/29640/29680/29720/29760/29800/29840/29880/29920/29960/30000/30040/30080/30120/30160/30200/30240/30280/30320/30360/30400/30440/30480/30520/30560/30600/30640/30680/30720/30760/30800/30840/30880/30920/30960/31000/31040/31080/31120/31160/31200/31240/31280/31320/31360/31400/31440/31480/31520/31560/31600/31640/31680/31720/31760/31800/31840/31880/31920/31960/32000/32040/32080/32120/32160/32200/32240/32280/32320/32360/32400/32440/32480/32520/32560/32600/32640/32680/32720/32760/32800/32840/32880/32920/32960/33000/33040/33080/33120/33160/33200/33240/33280/33320/33360/33400/33440/33480/33520/33560/33600/33640/33680/33720/33760/33800/33840/33880/33920/33960/34000/34040/34080/34120/34160/34200/34240/34280/34320/34360/34400/34440/34480/34520/34560/34600/34640/34680/34720/34760/34800/34840/34880/34920/34960/35000/35040/35080/35120/35160/35200/35240/35280/35320/35360/35400/35440/35480/35520/35560/35600/35640/35680/35720/35760/35800/35840/35880/35920/35960/36000/36040/36080/36120/36160/36200/36240/36280/36320/36360/36400/36440/36480/36520/36560/36600/36640/36680/36720/36760/36800/36840/36880/36920/36960/37000/37040/37080/37120/37160/37200/37240/37280/37320/37360/37400/37440/37480/37520/37560/37600/37640/37680/37720/37760/37800/37840/37880/37920/37960/38000/38040/38080/38120/38160/38200/38240/38280/38320/38360/38400/38440/38480/38520/38560/38600/38640/38680/38720/38760/38800/38840/38880/38920/38960/39000/39040/39080/39120/39160/39200/39



CompuServe

Sven Thimm beschreibt in dem übersichtlichen Taschenbuch hauptsächlich die Windows-Oberfläche WinCIM, die weitläufigen Strukturen des CompuServe-Netzes bleiben dagegen weitgehend unbeachtet. Das Buch wendet sich daher vor allem an Anwender, die sich nicht mit FIFO-URTs oder AT-Kommandos befassen müssen. Die Programmoberfläche sowie die wichtigsten Nachrichten- und Downloadbereiche werden ausführlich beschrieben, und auch die Gebührenberechnung wird erläutert. Das Buch ist in einem lockeren, auch für absolute Anfänger verständlichen Stil geschrieben, durch zahlreiche Abbildungen und Beispiele verliert man nie den Überblick. Für Einsteiger also wirklich empfehlenswert! Der einzige Schwachpunkt des Buches ist das fehlende Inhaltsverzeichnis, das offensichtlich einem Fehler in der Bindeerei zum Opfer fiel.

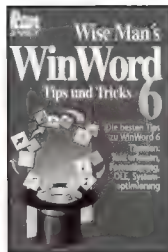
Harald Wagner ■



Larry 6

Die Colour Hintbook-Reihe wird diesen Monat wieder um zwei weitere Exemplare aufgestockt. Zum einen hält Spiegelru Carsten Borgmeier für Sierras neuestes Larry Laffer-Abenteuer eine Komplettlösung bereit. Treue Leser der PC Games hatten die Antwort auf all ihre Fragen diesbezüglich zwar schon seit Ausgabe 2/94 vorliegen, das Larry 6 Buch ist aber natürlich viel ausführlicher und vor allem bunter. Neben der Schritt für Schritt-Spiellösung gibt es auch noch eine Troubleshooting-Section. Hier kann man sich Kurz-Tips zu „unlösbar“ Situationen holen, ohne dabei gleich die ganze Lösung der Szene zu erfahren. Abgerundet wird das Büchlein mit einigen Hintergrundinformationen über Larry-Macher Al Lowe sowie mit einem kurzen Abriss der Storyinhalte der letzten fünf, Verzeichnis vier Larry-Adventures.

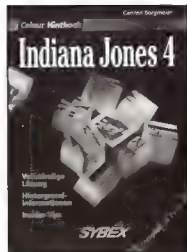
Thomas Brenner ■



WinWord 6: Tips und Tricks

Das eng bedruckte Buch enthält Tips und Tricks zu fast jedem erdenklichen Thema, als Anleitung ist das Buch jedoch nicht zu gebrauchen. Liest man das Buch vollständig durch, findet man in der Tat zahlreiche wertvolle Tips. Das Lesen wird allerdings durch die vielen unterschiedlichen Schriftarten, Balken und Icons unnötig erschwert. Auch das nicht sehr umfangreiche Stichwortverzeichnis hilft nicht weiter, da der Leser natürlich nicht wissen kann, welche ihm bis dato unbekannten Tricks er nun eigentlich sucht. Auch mit der Qualität der durchnummerierten Tips ist es nicht immer weit her: „Tip 1 - Bitte geben Sie hier einen erklärenden Text für den Trick oder Tip ein“ oder „Tip 207 - Mit dem Befehl GeheZu kann man sich ... im Text bewegen“. Umwerfend, nicht? Der Weisheit letzter Schluß ist das also bestimmt nicht.

Harald Wagner ■



Indiana Jones 4

Der zweite Vertreter aus der Colour Hintbook-Reihe beschäftigt sich mit dem Adventure-Klassiker Indiana Jones 4. Obwohl die Veröffentlichung dieses Spiels schon über zwei Jahre zurückliegt und für Indy 4 bereits mehrere Hintbooks in den Regalen der Buchhandlungen verstauben, hat es trotzdem einen Platz in der Colour-Reihe verdient. Denn erstens möchten wir die gebotenen Screenshots doch in Farbe sehen, oder? Und zweitens ist dieses Büchlein ein Quentchen ausführlicher als alle seine Vorgänger. Selbstverständlich werden die drei Lösungswege komplett beschrieben. Außerdem bekommen Sie eine kurze Charakteristik aller im Spiel auftretenden Personen. Für die armen, die immer noch an Indy 4 verzweifeln, bietet sich hiermit eine günstige und komfortable Methode, um diesem Adventure erfolgreich die Stirn bieten zu können.

Thomas Brenner ■

Sven C. Thimm
CompuServe
Sybex
300 Seiten
DM 16,90
ISBN 3-548-41013-5

Borgmeier, Carsten
Larry 6
Sybex
96 Seiten
DM 14,80
ISBN 3-8155-6014-4

Michael Altenhövel,
Raymond Wiseman
WinWord 6: Tips und
Tricks
Sybex
250 Seiten
DM 16,90
ISBN 3-548-41014-6

Borgmeier, Carsten
Indiana Jones 4
Sybex
128 Seiten
DM 14,80
ISBN 3-8155-6015-2



Das Privateer Piloten-Handbuch

Dieses Handbuch ist eines der wenigen, die wirklich alle relevanten Bereiche des Spiels abdecken. Die notwendige Rechnerhardware wird ebenso beschrieben wie die einzelnen Planeten und die Missionstypen. Auch die Grundlagen des Raumflugs und Kampfaktiken werden einleuchtend und verständlich beschrieben. Ein Anhang beschäftigt sich mit den handlungstreibenden Missionen und sollte nur von Spielern gelesen werden, die Privateer im Schnelldurchlauf spielen möchten. Jede der 200 Seiten ist mehrfarbig bedruckt, was aber der Lesbarkeit nicht wesentlich schaden dürfte. Schwerer wiegt das schon das viel zu kurze Inhaltsverzeichnis und das fehlende Stichwortverzeichnis. Ansonsten ist das Pilotenhandbuch durchweg empfehlenswert für Spieler, die sich in den unendlichen Weiten des Alls etwas verloren fühlen.

Harald Wagner ■

Faszination Multimedia

Wenn derzeit ein Thema die Gemüter aller Computerbesitzer erhitzt, so ist es Multimedia. Doch was steckt eigentlich wirklich hinter diesem neuen Modewort? Nun, wie der Ausdruck Multimedia schon beschreibt, handelt es sich hierbei um die Verknüpfung verschiedenster Medien auf dem PC. Dabei setzt sich die multimediale Welt hauptsächlich aus Bild, Ton, Video, Text und Animation zusammen. Der Autor beschreibt in seinem Buch die Grundlagen und zeigt sowohl Möglichkeiten als auch Grenzen der momentanen Technik auf. Die zwei beiliegenden Disketten enthalten noch nützliche Programme, wie einen Windows-CD-Player, verschiedene TT-Schriften, Wav- und MIDI-Dateien und außerdem das Morphing-Programm RMorphy.

Thomas Brenner ■

Christian Schmidt, Peter Schmitz
Das Privateer Piloten-
handbuch
Data Becker
200 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8158-1087-6

Rouge, Daniel
Faszination Multimedia
Sybex
316 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-7084-0

Quicksoft

ALLES 34%IG, ODER WAS...



Anstoß	DV	Simulation	65,97
Carriers at War II	EV	Simulation	79,17
Dark Sun	DV	Rollenspiel	65,97
Elder Scrolls: Arena	DV	Rollenspiel	65,97
Empire Deluxe	DV	Strategie	79,17
Flugsimulator 5.0	DV	Simulation	131,97
Hand of Fate			
(Leg. of Kyrandia II)	DV	Adventure	79,17
Indy Car Racing	DV	Simulation	79,17
Kolumbus	DV	Simulation	79,17
Pinball Fantasies	MA	Simulation	59,37
Police Quest IV	DV	Adventure	79,17
Reunion	DV	Simulation	85,77
Sam and Max	DV	Adventure	85,77
Sim City 2000	DV	Simulation	65,97
Skat '92	DV	Strategie	65,97
Software Manager	DV	Simulation	65,97
Starlord	DV	Strategie	92,37
Subwar 2050	DV	Simulation	92,37
T.F.X.	DA	Simulation	85,77
Ufo-Enemy unknown	DA	Simulation	92,37
Unnec. Roughness	DA	Simulation	65,97

...NE. NE. NUR DIE PREISE...



Battle Isle II	DV	Strategie	79,17
Comanche + DD1u. 2	DV	Simulation	92,37
Der Rasenmäherm	EV	Adventure	85,77
Empire Deluxe	DV	Strategie	79,17
Journey Project	DV	Adventure	79,17
Lands of Lore	DV	Adventure	79,17
Maniac Mansion II (Day of the Tentacle)	DV	Adventure	92,37
Mega Race	DA	Simulation	72,57
Microcosm	DA	Simulation	85,77
Myst	DA	Adventure	118,77
Rebel Assault	DV	Simulation	79,17
Strike Commander	DA	Simulation	85,77
T.F.X.	DV	Simulation	92,37
The 7th Guest	DA	Adventure	85,77
The Horde	EV	Action	92,37
Who shot Jonny R.	EV	Action	98,97
Winter Supersports	MA	Sportsimulat.	52,77

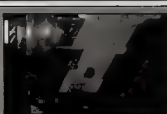
...DER SERVICE SIMMT!

DV= deutsche Version, DA= deutsche Anleihe, EV= englische Version
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr, Preisänderungen vorbehalten

Lieferung per Postnachname: zzgl. 12,- DM Versandkosten.
Voraussetzung (Scheck, Bankenzug) 9,- DM Versandkosten
Versandkostenfrei ab 250,- DM

Quicksoft GmbH
Am Rappenschneller 16
78183 Hüfingen

0771/ 64440
Fax: 64449

1.		Themepark Sie finden es zwar nett, Dörfer zu Metropolen auszubauen, möchten aber ein wenig mehr Abwechslung? Bei Bullfrogs (Syndicate!) Themepark müssen Sie einen Vergnügungspark aufbauen (1 HD-Diskette).	Unsere Wertung: Neu
2.		Baseball Amerikanische Sportarten bekommen auch in Deutschland immer mehr Aufwind. Neben Basketball und American Football können Sie jetzt auch Baseball on Ihrem PC zocken (1 HD-Diskette).	Unsere Wertung: Neu
3.		Tubular Worlds Ihnen hat die Coverdisk gut gefallen, doch Sie möchten die Demo in ihrer ganzen Pracht und mit vollstündigem Intro genießen? Dann ist diese Demo genau das richtige für Sie (1 HD-Diskette).	Unsere Wertung: 80%
4.		Ufo Als perfekte Mischung aus zahlreichen Genres erreichte MicroProses UFO eine erstaunlich hohe Wertung. Zum Überraschungserfolg des Jahres gilt es jetzt die spielbare Demoversion (1 HD-Diskette)!	Unsere Wertung: 85%
5.		Tubular Worlds Demo Sie haben die PC Kambi mit der Spiele- und Anwendungsammlung gekauft, möchten aber auf Tubular Worlds nicht verzichten? Dann können Sie die Coverdisk dieser Ausgabe nachbestellen (1 DD-Diskette).	Unsere Wertung: 80%

Hot-line

für
Bestellungen und Reklamationen

Telefon:
**09 11/
35 53 53**

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname _____

Telefon _____

Straße Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-, besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu (kassiert Barzahlung + DM 10,- Porto).

1. ☐ Themepark (DM 4,-)
2. ☐ Baseball (DM 4,-)
3. ☐ Tubular Worlds (DM 4,-)
4. ☐ UFO (DM 4,-)
5. ☐ Tubular Worlds Demo (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

- ☐ Bankinzug
 Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab
 Konto: _____
 BLZ: _____
 Bank: _____
☐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
☐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum _____ Rechtsvert. Unterschrift _____

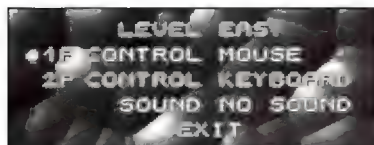
Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH
PC-Demo/Sharewareservice
Kobergerstraße 41
90408 Nürnberg

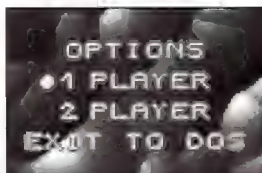
Tubular Worlds und Empire Soccer

Spielehits im Doppelpack

Diese Coverdisk bietet für jeden etwas. Ein Fußballspiel für diejenigen, die bereits sehnsüchtig auf die Weltmeisterschaft warten, ein Arcade-Action-Game für alle Spielhallenzocker, einen Trainer zu Ultima VIII für die riesige Rollenspielgemeinde und einen Trainer zu UFO, um die Fans von Strategiespielen nicht zu vernachlässigen.



In diesem Menü können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen, zwischen drei Eingabegeräten wählen und den Sound einschalten.



Im Hauptmenü können Sie die umfangreichen Optionen auswählen und das Spiel (1- oder 2-Spieler-Modus) starten.

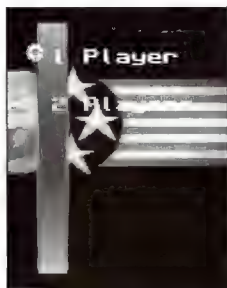
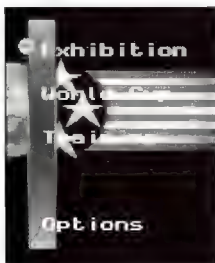
Tubular Worlds

Beginnen wir mit Tubular Worlds. Die Installation geht sehr einfach vonstatten: wechseln Sie auf Ihr 3,5"-Laufwerk und rufen Sie das File Install auf. Sie werden nun nach dem Verzeichnis gefragt, in das dieses Actionspiel kopiert werden soll. Nach der Installation starten Sie das Spiel mit TUBWORLD. Das Spiel ist bereits auf einem 286er lauffähig, doch kann es durchaus passieren, daß das eine oder andere Modell schlappmacht. Unterstützt werden sowohl Maus als auch Joystick und natürlich eine SoundBlaster-kompatible Soundkarte. Wenn Sie mit der Tastatur spielen, so können Sie mit den Cursorstasten steuern und mit Alt schießen.

Das zweite Spiel befaßt sich mit dem brandheißen Thema Fußball. Pünktlich zur WM soll Empire Soccer auf den Markt, die Demoversion können Sie allerdings jetzt schon einmal unter die Lupe nehmen. Um Empire Soccer zu installieren, wechseln Sie zunächst auf Ihre Festplatte, indem Sie C:\ eingeben. Danach legen Sie mit MD SOCCER ein Directory an und kopieren mit COPY A:\SOCCER.EXE C:\SOCCER das gepackte File in das so-

Empire Soccer

In dieser Demoversion können Sie nur Exhibition wählen.



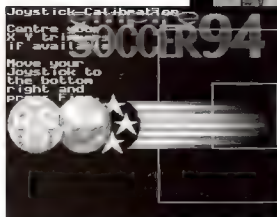
In der Vollversion können Sie auch zu zweit gegeneinander antreten. Die Demoversion beinhaltet nur den 1-Spieler-Modus.

eben erstellte Unterverzeichnis. Sie entpacken es dann schließlich mit der Eingabe SOCCER. Anschließend können Sie Empire Soccer mit FOOTY starten. Lauffähig ist Empire Soccer ab einem 386er, es kann über Tastatur (Cursorstasten und Enter) und Joystick gespielt werden. Wenn Sie Empire Soccer mit einem Joystick spielen möchten, so sollten Sie diesen im entsprechenden Menü auch vorher kalibrieren. Soundkarten werden leider nicht unterstützt.



Bei der Mannschaftsauswahl können Sie sich für Deutschland oder Italien entscheiden.

Bei der Demoversion von Empire Soccer stehen Ihnen zwei verschiedene Extra-Fähigkeiten zur Verfügung (rechts).



Möchten Sie Empire Soccer mit dem Joystick spielen, so müssen Sie diesen vorher kalibrieren.



Nur mit Original-Aufkleber und Reklamationsgrund.

Ultima VIII

Sie wollten bei Ultima VIII - Pagan schon immer einmal einen Ghoul mit einem Schlag in die ewigen Jagdgründe schicken? Mit diesem Trainer ist das kein Problem, denn mit seiner Hilfe können Sie Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit in astronomische Höhen modifizieren. Kopieren Sie das File U8EDIT.EXE in das Spielstandsverzeichnis mit:

COPY A:\U8EDIT.EXE C:\ULTIMA8\SAVEGAME

Es empfiehlt sich, den Spielstand zuerst in ein anderes Verzeichnis zu kopieren, um mögliche Fehler wieder rückgängig machen zu können. Außerdem empfiehlt es sich nicht, die Werte über 99 hinaus zu steigern. Für auftretende Fehler übernehmen wir natürlich keine Haftung.

UFO

Mit diesem Trainer können Sie Ihre Finanzen aufbessern, bereits völlig zerstörte Basen wiederherstellen und alle 95 Items modifizieren. Dazu müssen Sie einfach die Datei UFOEDIT.EXE in das Spielstandsverzeichnis kopieren.

COPY A:\UFOEDIT C:\UFO\GAME_X

Dabei steht GAME_X für einen beliebigen Spielstand. Möchten Sie zum Beispiel das Spiel im achten Slot editieren, so lautet es GAME_8. Auch hier übernehmen wir für Fehler, die im Zusammenhang mit dem Trainer entstehen, keine Haftung.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 7/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.



Bitte
ausreichend
frankieren

ASTAT MEDIA GmbH
— Reklamationen Computer Verlag —
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 7/94

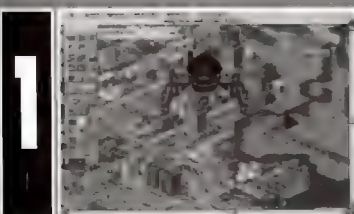
Name, Vorname

Straße Hausnummer

PLZ, Wohnort

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control



- | | |
|--|---|
| 1 (1) SimCity 2000
Maxis/4. Monat | 11 (8) Pinball Fantasies
21st Century/3. Monat |
| 2 (3) TFX
Ocean/6. Monat | 12 (9) Privateer
Origin/8. Monat |
| 3 (4) Sam & Max
LucasArts/4. Monat | 13 (7) Christoph Kolumbus
Software 2000/3. Monat |
| 4 (2) Anstoß
Ascön/5. Monat | 14 (10) X-Wing
LucasArts/15. Monat |
| 5 (Neu) Ultima VIII
Origin/1. Monat | 15 (13) Hand of Fate
Westwood/2. Monat |
| 6 (Neu) Battle Isle 2
Blue Byte/1. Monat | 16 (19) Jurassic Park
Ocean/6. Monat |
| 7 (5) Aufschwung Ost
Sunflower/5. Monat | 17 (15) Mortal Kombat
Virgin/3. Monat |
| 8 (6) Flight Simulator 5.0
Microsoft/8. Monat | 18 (16) Syndicate
Electronic Arts/11. Monat |
| 9 (11) Day of the Tentacle
LucasArts/9. Monat | 19 (13) Elite 2 - Frontier
Gameltek/7. Monat |
| 10 (14) Indy Car Racing
Virgin/5. Monat | 20 (17) Pirates! Gold
MicroProse/7. Monat |

CD-ROM

1
(1)

Rebel Assault

LucasArts
6. Monat



2
(2)

Battle Isle 2

Blue Byte
2. Monat



3
(NEU)

Ultima VIII

Origin
1. Monat



4
(10)

TFX

Ocean
2. Monat



5
(3)

Day of the Tentacle

LucasArts
10. Monat



6
(6)

Comanche

Novalogic
4. Monat



7
(5)

Lawnmower Man

Sales Curve
3. Monat



8
(4)

Strike Commander

Origin
5. Monat



9
(7)

Iron Helix

Spectrum Holobyte
4. Monat



10
(9)

The 7th Guest

Virgin
10. Monat



Die PC Games Mailbox

Eine Mailbox ist nur dann eine gute Mailbox, wenn sie vor Anrufen fast heißläuft. Die PC Games bietet Spielern, die mit einem Modem ausgerüstet sind, jetzt die Möglichkeit, per DFÜ:

- ✗ Online-Hilfe durch unseren Sysop zu bekommen,
- ✗ in der Tips & Tricks-Datenbank zu stöbern,

- ✗ Hard- und Software zu bestellen
- ✗ und neueste PD & Shareware „down“ zu „loaden“ (Yeah!).

PC Games-Abonnenten können noch mehr:

- ✗ Ziehen Sie sich die neuesten Coverdisks
- ✗ und testen Sie brandaktuelle Demos zu den Spieltests aus der PC Games.

Heute noch anrufen!

Damit können Sie sofort loslegen und sich bei uns einloggen!

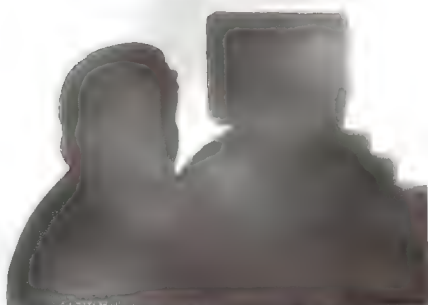
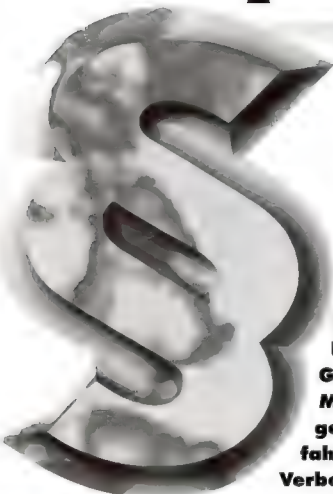
In Ihrem DFÜ-Programm (Terminate, Telemate oder ähnliches; siehe auch PD & Shareware-Teil in der letzten Ausgabe) nehmen Sie bitte die folgenden Einstellungen vor:

Baud-Rate: ab 9.600 aufwärts
DataBits: 8
Parity: None
StopBits: 1
Übertragungsprotokoll: ZModem

Tel.: 09 81-97 09 00

The Cracker's Sunset

Digitale Desperados



In der heutigen Folge geht es um Mailboxen. Genauer gesagt um den illegalen Betrieb von Mailboxen, auf denen Raubkopien unters Volk gebracht werden, Hacker und Cracker ihre Erfahrungen austauschen, wo der Handel mit dem Verbotenen blüht und gedeiht.

Teil 2

Die Wurzeln dieses Bereichs der Szene liegen, wie könnte es auch anders sein, in Amerika. Dort entstanden in den frühen achtziger Jahren die ersten hobbymäßig betriebenen illegalen Mailboxen, auf denen man die damals sehr spärlich vorhandene Software für seinen Rechner zum Nulltarif bekommen konnte. Zu der damaligen Zeit besaßen Rechner wie der PC noch nicht die Verbreitung und Masse an Software wie in der heutigen Zeit. Die bevorzugten Maschinen der Freaks waren Computer wie der legendäre Commodore C 64 und, speziell in

den Staaten, auch noch verstärkt der Apple II. Auf diesen Rechnern lief dann natürlich auch die jeweilige Mailbox-Software. Highspeed-Modems waren damals natürlich auch noch kein Thema, ab 300 BPS war man dabei. Kurze Zeit später erschienen dann die ersten 1200-2400 Baud-Modems auf dem Markt und waren dann lange Zeit das Beste, was man sich als Reisender in Sachen Datenfernübertragung zu leisten hatte. Einen besonderen Faktor in der Verbreitung der Mailboxen und Modems im amerikanischen Raum stellte die Marktpolitik der US-Telefongesellschaften dar, die es dem Anwender ermöglichte, seinem Hobby fast zum Nulltarif nachzugehen, da in den USA ein Ortsgespräch kostenlos ist und eine Verbindung quer durch den Kontinent

nur unwesentlich teurer ist als hierzulande ein Gespräch im Nahbereich.

Der Trugschluß von der schnellen Mark

Der natürliche Fortschritt machte auch vor der Mailbox-Szene nicht halt, und als so um das Jahr 1986 herum die ersten Amigos auf den Markt kamen und der PC so richtig zu boomen begann, bildete sich auch auf diesen Rechnern eine neue Generation von Mailboxen. Mittlerweile waren die Möglichkeiten der raschen Datenübertragung per Modem ebenfalls nicht stehengeblieben und Geschwindigkeiten von 9600 bis 14400 Baud waren der aktuelle Standard, der sich dann bis zur heutigen Zeit weitgehendst

auf diesem Niveau gehalten hat. Schließlich galt es nun nicht mehr, die ziemlich geringen Datenmengen eines Programms für den C 64 oder Apple durch die Leitung zu jagen, mittlerweile wuchs die Größe der zu übertragenden Dateien rasch auf einige Megabytes an, die zeit- und kostensparend transferiert werden wollten. Auch in Deutschland und dem Rest von Europa bildeten sich ab ca. 1988 die ersten illegalen Mailboxsysteme im großen Stil. Durch die an verschiedene Scene-Insider durchgesickerten Tricks einiger Amerikaner, die Möglichkeiten herausgefunden hatten, um kostenlos in alle Welt zu telefonieren, war es nur eine Sache von wenigen Jahren, bis sich ein weltumspannendes Netz von Pirate-Boxen rund um den Erdball gebildet

hatte. So war es nun nur noch eine Sache von wenigen Stunden, bis sich die neueste Software von ihrem Ausgangspunkt in einer beliebigen Mailbox lawinenartig auf alle anderen Mailboxen verteilt hatte. Schnell witterten einige findige Sysops auch hier das Geschäft mit der schnellen Mark. Sie verkauften sogenannte „disabled ratios“ (das sind Zugangsberechtigungen zur Mailbox, die es dem User ermöglichen, Software in beliebiger Zahl und Menge von der BBS über sein Modem herunterzuladen, ohne selbst etwas draufzuladen zu müssen) an ihre Anrufer, so daß auch die Leute, die nicht zu den wenigen Privilegierten gehörten, die die Möglichkeit des kostenlosen Telefonierens besaßen, immer ohne eigene Mühe an die aktuellsten Programme für ihren Computer gelangen konnten.

Blue Boxing in der BRD

Andere User machten es sich zur Aufgabe, wie wild umherzufontelnieren und die brandheiße Software von einem Board auf das nächste zu tragen. Das Standard-Ratio für den normalen User in einer BBS betrug meistens 3:1, was bedeutet, er mußte ein Programm auf die Festplatte der Mailbox draufladen und durfte sich im Gegenzug wieder drei andere herunterladen. Der große Durchbruch für die Szene war dann Anfang 1990, als die ehemals geheimen und streng gehüteten Geheimnisse des (illegalen) kostenlosen Telefonierens einer breiteren Masse zugänglich gemacht wurden. Das Geschäft mit den sogenannten „Blue Boxes“ florierete, und jeder Trader, der etwas auf sich hielt, war bestrebt, immer mit den aktuellen Blue Box-Frequenzen versorgt zu sein. Für die deutschen Modem-Freaks gab es nun keinerlei Grenzen mehr. Die Mailboxen im amerikanischen Raum wurden geradezu überschwemmt mit einer Welle von europäischen Anrufern. Anfangs bekam sogar jeder neue User aus Germany auf den US-Boards ein disabled ratio, weil

sich die Sysops derselbigen natürlich sehr über die unverhoffte Flut an Software und Anrufern freuten. Als bald fanden denn auch findige Köpchen ein paar neue Tricks, um nicht nur nach USA, sondern auch über verschiedene Umwege wieder zurück nach Deutschland umsonst ihre Modem-Transaktionen zu führen. Der Handel mit Raubsoft und Blue Box-Frequenzen erreichte somit einen ungeahnten Höhepunkt, der lange Zeit vor den Behörden und Telefongesellschaften verborgen blieb. Die Szene war anfangs auch sehr lax bis gar nicht abgesichert. In fast jedem File, das herumging, konnte man die Telefonnummer einer Raubsoft-BBS finden, die dadurch neue User zum Anruf locken wollte. Jeder, der ein wenig Grundwissen und ein Modem besaß, hatte nun die Möglichkeit, ohne große Probleme den Zugang zur Szene zu finden und sich als Trader oder Sysop zu verdingen.

Handlanger Software-Industrie?

Die BBSs schossen überall wie Pilze aus dem Boden, und Leute, die in früheren Zeiten niemals in der Szene-Hierarchie nach oben gelangt wären, konnten sich nun alleine durch ausdauerndes Herumtelefonieren in aller Welt und dem Verteilen von Software auf den Pirate-Boards einen Namen machen. Auch wenn es viele Leute gerne bestreiten, die illegalen Mailboxen hatten für die diversen Softwarefirmen, deren Produkte dort natürlich in großem Rahmen rechtswidrig verteilt wurden, nicht nur Nachteile! Ganz im Gegenteil: viele Softwarefirmen erkannten schon frühzeitig die Vorteile, die das weltumspannende Netz der Pirate-Boxen zu bieten hatte. Sie ließen von einigen ihrer Mitarbeiter, die zum Teil selbst aus der Szene stammten, Vorabversionen ihrer Programme über die Boards in Umlauf bringen, um so ohne großen Kostenaufwand in kürzester Zeit einen unglaublich großen Personenkreis in aller Welt auf ihre Produkte

aufmerksam zu machen. Dadurch wollte man dann erreichen, daß es sich doch noch der eine oder andere böse Bube überlegt und nach Begutachtung der Preview den Kauf des Originals in Erwägung zieht, anstelle zur Raubkopie zu greifen. Andererseits paßte es vielen Firmen aber auch nicht in den Kram, daß sich durch die meistens lange vor dem eigentlichen Verkaufsdatum auf den Boards erhältlichen Raubkopien viele User schon einen eigenen Eindruck der demnächst erscheinenden Produkte machen konnten. So wurden natürlich etliche Programme, die sich normalerweise an Unwissende gut hätten verkaufen lassen, von den BBS-Usern schon lange vor Erscheinen auf Herz und Nieren getestet, und falls dieser Test dann nicht positiv für das jeweilige Programm ausfiel, wurde dieses dann natürlich auch nicht von den Leuten gekauft.

Betatester Softwarepirat?

Schlechte und minderwertige Software hatte so also schon einmal von Anfang an keine Chance, besonders gute Verkaufszahlen zu erzielen, da sich die Freaks ja immer ihre Erfahrungen und Meinungen zur aktuellen Software untereinander austauschten und auch ihren Freunden gezielt vom Kauf bestimmter Produkte abrieten. Es wird immer wieder den Mailboxen und der Szene zugeschrieben, daß sie den Verkauf und damit die Gewinnspanne der Softwarefirmen erheblich mindern würden, was aber bei einem Nachdenken alles andere als plausibel klingt! Schließlich verkaufen sich qualitativ hochwertige Produkte meistens auch entsprechend gut, nur begehen viele den Fehler zu denken, daß sich jeder, der eine Raubkopie besitzt, auch wirklich das Original kaufen würde, wenn er die Möglichkeit des illegalen Erwerbs einer Kopie nicht hätte. Was selbstverständlich in den meisten Fällen NICHT so ist. Viele sammeln die Crackversionen einfach nur aus einer Art Geltungstrieb oder einfach aus Langeweile. Schlechte Software

allerdings wird in der Regel aber auch nicht gesammelt, und in Ermangelung einer Raubkopie mit ziemlicher Sicherheit erst recht nicht gekauft. Es gibt aber auch schwarze Schafe unter den Softwareproduzenten, die sich die Verbreitungsschwelle der Mailboxen auf recht dubiose Art und Weise zunutze machen. So zum Beispiel der Fall eines Herstellers eines populären Kopierprogramms bekannt, der gezielt über die Boards eine virusinfizierte Version seines Programms in Umlauf gebracht hatte, weil er sich dadurch eine Steigerung seines Umsatzes erhoffte. Er baute darauf, daß sich jemand, der von der Virus-Version des Programms die Festplatte formatiert bekommen hatte, anstelle von weiteren Raubkopien nun lieber ein Original des Kopierprogramms zulegen würde, was zu einem großen Teil dann kurze Zeit später auch zutraf. Andere Firmen machten sich die BBS-Szene zunutze, um neue begabte Programmierer zu finden und anzuheuern. So manches Programm, das weltweit großen Erfolg verbuchen konnte, stammt aus der Feder eines ehemaligen Szene-Insiders!

Der Gesetzeshüter wacht auf: Die ersten großen „Busts“

Nun währt aber keine Sache ewig, und ein solch gigantischer Apparat wie die Mailbox-Szene konnte auf lange Sicht nicht ewig vor den strengen Augen des Gesetzes verborgen bleiben. Teilweise auf den Leichtsinns von Leuten zurückzuführen, die sich die unnütze Mühe machten, ellenlange BBS-Listen mit Nummern von Raub-Boxen aus aller Welt zusammenzustellen, teilweise auch durch Indiskretion aus den eigenen Reihen, wurde bald die Polizei auf die rührigen Aktivitäten im Modembereich aufmerksam. Zuerst fanden sich die Beamten lange Zeit nicht mit der für sie völlig fremden Welt zurecht, aber nach ein paar erfolgreichen Hausdurchsuchungen verschiedener Mailboxbetreiber wurde man immer wieder fründig und ergatterte di-

verse BBS-Listen und Adressenverzeichnisse von Scene-Insidern. Nach ein paar relativ geringfügigen Busts 1992 und im Frühjahr 1993 gelang nun im März 1994 der erste große Schlag gegen die ziemlich in Sicherheit gewogene Szene. Die Aktion war von der Polizei und der Staatsanwaltschaft lange Zeit gründlich vorbereitet und koordiniert worden. Es begann kurze Zeit nach der im letzten Beitrag erwähnten Festnahme des Münchner Hackers Kimble und seiner Komplizen. Am selben Tag wurden einige bekannte Mailboxsysteme und deren Sysops von der Staatsanwaltschaft unter die Lupe genommen und 60 Wohnungen durchsucht. Nach dieser Aktion fühlen sich viele Sysops nun erst einmal wieder relativ sicher, da sich in den vergangenen Jahren das Ganze immer wieder recht

schnell beruhigt hatte, nachdem einige BBSs hoppis gingen. Diesmal aber war es anders. Die Polizei beließ es nicht bei diesem einen Angriff auf die Bationen der Raubkopierer, sie gingen weiter in die Offensive und wiederholten ihre Erfolge drei Wochen später in weiteren Bereichen Deutschlands!

Sysops vor dem Kadi

Auf einen Schlag wurde Board um Board gebustet, innerhalb weniger Wochen hatten die Beamten des LKA bei mehr als 500 Sysops Hausdurchsuchungen durchgeführt, Städte wie Berlin, Bonn und weitere Ballungszentren wurden innerhalb eines Tages von Raubsoft-Boxen geradezu entseucht! Dies war ein schwerer Schock für die gesamte Szene, der noch immer seine Wellen nach sich zieht. Viele der bisher noch nicht erwischten Sysops machten nun ihr Board erst einmal aus Sicherheitsgründen offline und sind untergetaucht. Der noch größere

Teil der gebusteten BBS-Betreiber hat sich demnächst vor Gericht für die bei der Hausdurchsuchung sichergestellte Masse an Pirate-Software zu verantworten, die in vielen Einzelfällen die Menge von mehreren Gigabytes erreichte! Ist dies nun das lange ersehnte, endgültige Ende der illegalen Mailboxen und des organisierten Raubkopiererunwesens großen Stils? Mit Sicherheit nicht! Es wird nun eine Zeitlang ziemlich ruhig in der Szene zugehen, viele werden eine Weile offline bleiben, bis sich das Ganze etwas beruhigt hat, und ein paar werden gewiß auch ihren Abschied von der Szene nehmen. Aber wie sich schon jetzt in den ersten Ansätzen erkennen läßt, werden für jedes gebustete Board zwei neue aus dem Boden sprießen, teilweise von Neulingen geführt, teilweise unter der Aufsicht von alten Hasen unter einer neuen Nummer und an einem anderen Ort. Bestes Beispiel: Vor einigen Tagen ging ein Textfile durch die Mailboxen, in dem ein bislang noch Unbekannter bekanntgab, daß er die User-Daten von Kimbles ehemaliger BBS „House of Coolness“ übernommen hat und

selbige nun unter einer neuen Nummer in einer anderen Stadt wieder mit 20 Nodes neu aufgemacht hat. Die nahe Zukunft wird es zeigen, was diese Aktion der Behörden nun letztendlich für die Softwareindustrie und die Szene gebracht hat. Fest steht lediglich, daß ein Ende der Szene durch solche massiven Einsätze allein auf keinen Fall erreicht werden kann.

Mr. Stone ■

In der nächsten Folge berichtet Mr. Stone über das Blueboxing und den Mißbrauch von Kreditkarten.

Achtung: Alle in diesem Artikel vorgebrachten Äußerungen und Statements stammen von einem anonymen Scene-Insider und geben nicht die Meinung der Redaktion wieder. Obwohl wir die illegalen Machenschaften innerhalb der Hacker- und Raubkopierszene verurteilen, haben wir davon abgesehen, im obigen Text redaktionelle Kürzungen oder Änderungen vorzunehmen, da die Cracker's Sunset-Scene neben Daten und Fakten auch die Beweggründe der beteiligten Personen aufzeigen soll. Wir danken "Mr. Stone" für seinen Mut, hier an die Öffentlichkeit zu treten.

PREPAID CALLING

1. Dial the access number of the country you are in.

2. At the prompt, enter your Prepaid Card number.

3. Follow instructions to place calls or to access information services.

4. To place another call, do not hang up. Push [2] button for two seconds, wait for prompt.

95444 3111 WORLD CUP LOGO 20000 11 93

UNITED STATES 1-800-440-2400
AUSTRALIA 21-630-123-19
FRANCE 250-815
GERMANY 0130 8-1-73
HONG KONG 624-628
ITALY 47-87-453
JAPAN 03-11-250
SWITZERLAND 55-001
UNITED KINGDOM 560-85-583

Some calls, even the toll-free ones, may be subject to a charge. For more information, call 1-800-440-2400.

Cracker-Glossar

Hier werden nun die wichtigsten Szene-Fachausdrücke für Nicht-Insider verständlich erklärt.

Scene:

Damit ist im Prinzip alles gemeint, was sich heutzutage mit dem Vertrieb, Erstellen und Verbreiten von Raubkopien, dem Hacken, Benutzen und Verkaufen von Kreditkarten und allem anderen beschäftigt.

BBS:

Abkürzung für Bulletin Board System (auch Mailbox genannt). Auf einer (illegalen!) BBS kann sich der Benutzer mittels eines an seinen Computer angeschlossenen Modems und einem Telefon die aktuellste Raubsoft runterladen und auch neue gecrackte Software in Umlauf bringen. Auch zum Kauf und Verkauf von gestohlenen oder gehackten Kreditkarten werden diese Systeme, die sich auf der gesamten Welt verbreiten, gerne und oft mißbraucht.

Calling Card:

Eine Calling Card ist eine meist 14-stellige Zahl, mittels der sich viele Trader für die kostenlose Telefonverbindungen zur Mailbox ihrer Wahl herstellen. Die für die Verbindung entstehenden Gebühren werden dann dem Inhaber der Kredit-/Telefonkarte, von der die Zahl stammt, in Rechnung gestellt.

Trader:

Jemand, der gecrackte Software auf den Mailboxen per Modem weltweit verteilt.

Phreak:

Bezeichnung für Telefonpiraten, die sich mittels Calling Cards oder Blueboxen kostenlose Telefonverbindungen verschaffen. Auch Hacker werden mitunter so bezeichnet.

Lamer:

Abfällige Bezeichnung für jemanden, der sich in der Szene noch keinen Namen gemacht hat, oder dessen Kenntnisse sich auf das Benutzen von Calling Cards und dem Download von Raubsoft beschränken. Auch Loser oder Wonna-Be (Möchtegern) genannt.

Blue Box:

Gerät oder Programm, welches durch das Senden bestimmter Frequenzen den Telefoncomputer täuscht und kostenloses Telefonieren ermöglicht.

Mail-Trader:

Vorgänger des Modem-Traders. Mittlerweile fast ausgestorben Scene-Fossil aus einer Zeit, als die neuesten Raubkopien noch per Post verteilt wurden.

Bust:

Bezeichnung für eine gegen die Szene gerichtete Polizeiaktion mit damit verbundenen Enthüllungen oder Verhaftungen.

Superpreise **Handlungsfragen erwünscht** **Superpreise**

Vorstellungsbuch: 8,- DM, wenn Handlen bei Bestellung ab 250,- DM + Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlung/Vorbereitung
 Ausland: nur Vorzüge + 15,- DM Versandkosten - zu gelten ebenso AGE + 6,- bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten

Samson kennen wir als den gemütlichen Zottelbär aus der Sesamstraße und als tragische Gestalt aus dem Alten Testament. Damit sich das gleichnamige Maskottchen eines Tabakwarenherstellers genauso gut in unser Gedächtnis einprägt, kommt man jetzt schon für schlappe 25,- DM in den Genuß eines brandneuen Adventures.

Die goldene Mähne des Samson

Gut gebrüllt, Löwe!



Wird diese Tonfigur in eine Wandvertiefung eingesetzt, öffnet sich eine Geheimtür.

W Weil der Gesetzgeber die Werbemöglichkeiten der Glühstengel-Fabrikanten immer weiter einschränkt, suchen deren Marketing-Strategen nach Alternativen, um ihre Produkte an den Mann bzw. die Frau zu bringen. Ein Mitbewerber hat dies schon vor einigen Jahren mit dem kostenlosen Werbespiel Blue Code praktiziert und einen Megahit gelandet; damals mußten sogar

noch Disketten nachproduziert werden, um der Nachfrage Herr zu werden. Für das vorliegende Programm, das übrigens von der Düsseldorfer Firma ad games produziert wurde, hat man sich die besten Elemente aus den beliebtesten Genres zusammengepickt und in eine spannende Handlung integriert. In drei Abschnitten müssen Hinweise und Gegenstände gesammelt werden, um das gutbehütete Geheim-

Spiele-Sammlung

Sechs verschiedene Bonus-Games werden Ihnen im Verlauf des Adventures begegnen. Falls Sie schon vorher in den Genuß dieser netten Zugaben kommen möchten, lassen sich im Hauptmenü alle Spiele auch direkt anwählen.



Flipper

Zwar reichen Kugelverhalten und Extras bei weitem nicht an Pinball Dreams und Konsorten heran, aber selbst hier erwarten Sie Extra-Bälle, Boni und Rampen.



Schach-Altar

Das berühmte Dame-Problem findet sich auch in Samson wieder: Wie lassen sich acht Figuren auf dem Brett platzieren, ohne daß sie sich gegenseitig schlagen können?



Gobang

Bei dieser Abwandlung von „Vier gewinnt“ müssen Sie fünf Edelsteine in eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe bringen. Der Computer ist ein zäher Gegner.

Jump & Run

Der Name verspricht mehr als das Spiel zu halten vermag. Ein kleiner Indianer hüpf von Fels zu Fels und muß sich außerdem vor einem wild gewordenen Cowboy in acht nehmen. Die langweilige Hopserei nervt schon nach wenigen Sekunden.



Mahjongg

Statt der üblichen 144 Spielsteine erwartet Sie hier eine Würfel-Pyramide, die sich in alle Richtungen drehen läßt. Klickt man zwei Würfel mit dem gleichen Symbol an, verschwinden diese und geben den Blick auf die nächste Ebene frei. Auf diese Weise muß der Turm komplett abgebaut werden, ohne daß noch einzelne Teile übrig bleiben.





nis der „Goldenen Mähne von Samson“ zu lösen.

Die Wüste lebt!

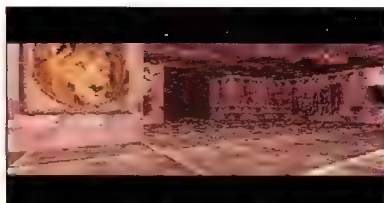
Die Story beginnt mit einer Notlandung in der Wüste Jordanien, nachdem der Pilot des Flugzeugs etwas zu tief ins Glas geschaut hat. Nach der etwas unsanften Ankunft verschlägt es Sie und Ihre Begleitung in einen Tempel, in dem Sie riesige Labyrinth mit unzähligen Geheimgängen erwarten. Auf den Korridoren wurden freundlicherweise Nahrungsmittel für hungrige Abenteuerer bereitgelegt, die die verlorene Energie wieder auffrischen. Wer nicht aufpaßt, macht mit Skorpionen, Kugelfallen und giftigen Spinnen Bekanntschaft, die sich in diesem unterirdischen System tummeln. Wie bei einem Rollenspiel können Sie sich mit hilfsbereiten Bewohnern unterhalten, wertvolle Schätze anhäu-

fen oder sich auf der Karte eine Übersicht der bereits erforschten Gegenden zeigen lassen.

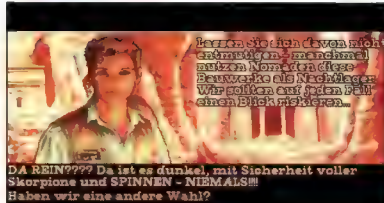
Abgekupfert

Wer sich Samson zulegt, bekommt einen Streifzug durch bekannte Computerspiele der letzten fünf Jahre geboten. Dialoge werden per Multiple-Choice abgewickelt, die Grafiksicht ähnelt der von Eye of the Beholder oder Ultima Underworld und die kniffligen Puzzles könnten aus Inca 2 stammen. Man kann sogar wie bei Doom durch Fenster in andere Räume blicken. Von der Aufmachung her fühlt man sich unweigerlich an Indiana Jones Adventures erinnern. Bei den technischen Aspekten von Samson sind vor allem die hübschen VGA-Bilder und das flotte Scrolling zu nennen, aber leider auch die nicht besonders originelle Hintergrund-

In einem Gewirr aus Mauern und Wasserröhren muß eine funktionierende Verbindung zwischen Quelle und Brunnen hergestellt werden.



Verblüffend schnelle 3D-Grafik und detailreiche Wandverzerrungen - Samson erreicht fast Doom-Qualitäten.



Die Bewohner des Dungeons haben immer einen flotten Spruch auf den Lippen und verraten Ihnen oft einen heißen Tip.



musik und die wenigen digitalisierten Effekte. Die Maussteuerung wurde hingegen vorbildlich gelöst: Mit der rechten Maustaste wählen Sie Funktionen wie Schauen, Nehmen

oder Reden an, während in einem Optionsmenü Spielstände geladen oder Grafikdetails eingestellt werden können.

Petra Maueröder ■

Statement

Zigarette sich, wer kann! Wie die Kaninchen aus dem Zylinder werden immer atemberaubendere Werbespiele hervorgezaubert. Doch im Grunde wird uns PC-Spielern stets das gleiche Karnickel präsentiert - allzuoft handelt es sich um dröge Schmalspur-Adventures ohne Tiefgang. Umso dankbarer muß man deshalb für Spiele à la Samson sein, die den Vergleich mit 120,- DM-Software nicht zu scheuen brauchen. Allerdings wurden von den Vorbildern einige Untugenden übernommen, die den äußerst positiven Gesamteindruck etwas schmälern. Die nicht enden wollenden Dialoge sind zwar recht witzig, aber es ist völlig egal, welche der Antworten bzw. Fragen man anklickt. So sitzt man teilweise mehrere Minuten vor dem Monitor und klickt sich gelangweilt durch die Textwüsten. Auch das etwas verwirrende Automapping konnte nicht überzeugen. Nichtsdestotrotz ist das Samson-Spiel eines der schönsten Werbeprogramme überhaupt und sein Geld auf jeden Fall wert.



SPECS & TECS

ESA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 17 MB	Roland
MENS40 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
zur Installation 25 MB
HD-Speicher benötigt

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 25,-

HERSTELLER
ad games

RANKING

Adventure

76% 44% 80% 78%

Spieleranzahl 1

Handbuch deutsch

Spiel deutsch

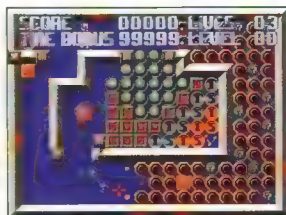
Kopierschutz keiner

Megamotion

Schauorchester Ungelenk

Das fast schon totgegläubte Genre Denkspiel zuckt ein letztes Mal auf: Ein Amiga-Spiel namens Megamotion wurde - warum auch immer - für PCs umgesetzt.

Die Spiel-idee kann sich sehen lassen, die Umsetzung leider weniger.



Loopz, Ishido, Chip's Challenge oder Logical - welcher erfahrene Spieler erinnert sich nicht gerne an die langen Nächte, in denen Level um Level dieser neckischen Denkspiele geknackt wurde. Nur mit viel Glück findet man solche Klassiker noch in Compilations oder bei gutsortierten Softwarehändlern. Doch die glorreichen Zeiten dieser Spiele sind vorbei. Trotzdem versuchen noch einige Hersteller, etwas Saft aus der völlig ausgemergelten Zitrone herauszupressen: Mit Grafiken auf EGA-Niveau, einer mittelprächtigen Spielidee und nicht vorhandenem Sound geht der Hersteller Virtual Visions auf Käuferfang.

Mit der Maus kontrollieren Sie ein Gebilde aus Kugeln und Stangen, das um ein von Ihnen festgelegtes Zentrum rotiert. Klicken Sie eine Kugel an, wird diese automatisch zum neuen Mittelpunkt des

Gelenks. Auf diese Weise können Sie die Figur in jede beliebige Richtung manövrieren und damit wie mit einem Vorschlaghammer Hindernisse zerstören. Jeder Level enthält andere Elemente, die zum Teil recht überraschende Ereignisse auslösen. Von Ihrer Ausgangsposition müssen Sie schnellstmöglich zu einem gekennzeichneten Ziel gelangen, ohne bestimmte Mauern oder Felder zu berühren.

In vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen können Sie Ihre Geschicklichkeit ausgiebig testen. Nach jedem absolvierten Level verrät Ihnen das Programm ein Paßwort, mit dem Sie auch nach längerer Abstinenz an der zu-

letzt gespielten Position fortfahren können. Die sehr exakte Mausesteuerung versetzt einen in die Lage, selbst komplizierte Sackgassen oder schier ausweglose Situationen mit einiger Übung zu bewältigen. Je schneller Sie einen Abschnitt lösen, desto mehr Punkte bekommen Sie gutgeschrieben; besonders erfolgreiche Spieler werden zudem in einer Highscore-Liste verewigt. Soweit zu den fragwürdigen Pluspunkten von Megamotion.

Wie bereits angedeutet, müssen sich unerschrockene Käufer auf einiges gefaßt machen. Nostalgische Gefühle kommen auf, wenn die aus heutiger Sicht völlig veraltete VGA-Grafik zum Vorschein kommt. Trotz aller Bemühungen gelang es im Test nicht, der Soundkarte auch nur den leisesten Ton zu entlocken.

Zu schlechter Letzt noch ein Hinweis an alle, die sich unbedingt dieses Spiel zulegen wollen: Wer im Eifer des Gefechts versehentlich mit der Tastatur kollidiert, kehrt ohne Vorwarnung zum Betriebssystem zurück. Erfahrungsgemäß tritt dieser Fall genau dann ein, wenn man nur noch zwei Klicks von der Lösung eines verzwickten Levels entfernt ist. Da kommt Freude auf!

Petra Maueröder ■



Zu Beginn macht es wirklich Spaß, den rotierenden Kugeln bei der Arbeit zuzusehen.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AudLib
286 er	SoundBlaster
100,5 MB	Roland
MEM500 KB	General MIDI

BESONDERHEITEN
- Amiga-Umsetzung

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 70,-

HERSTELLER
Virtual Visions

RANKING

Denkspiel



Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Carriers at War II

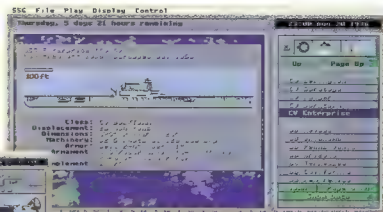
Schiffe versenken

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe bereits den zweiten Aufguß von Burning Steel vorstellen konnten, folgt nun der Nachfolger zu Carriers at War.

Als Carriers at War vor über einem Jahr erschien, konnte es trotz seiner hohen Komplexität und peniblen Details nur wenig überzeugen. Die komplizierte Steuerung machte jeden einzelnen Spielzug zu einem zeitraubenden Unterfangen. Auch das nachgeschobene Construction Kit machte Carriers at War nicht attraktiver, da das Kit nach vielen undokumentierten Parametern fragte, die sich zudem auf das Spiel kaum ausgewirkt haben. Die Zeit für ein Update war also überreif. Die Strategic Studies Group gestaltete die Oberfläche neu, löschte einige sinnlose Menüpunkte und erhöhte geringfügig die Spielgeschwindigkeit. Das Hauptmenü aber blieb unangetastet: die unübersichtliche Spielerführung wurde fast unverändert übernommen. Immer noch ist es eine Tortur, einen Spiel-



zug völlig manuell zu gestalten. Wenigstens läßt sich zu Beginn eines Spiels schon festlegen, welche der eigenen oder sogar auch feindlichen Flotten man unter seine Regie stellen möchte. Die anderen Verbände werden vom Computer gesteuert, der sich dabei völlig neutral verhält. Wer vom ersten auf den zweiten Teil aufsteigt, erhält für sein Geld neue Schiffs- und Flugzeugtypen, neue Missionen und ein sehr ordentliches und umfangreiches Handbuch. Wie gehabt, ist die Handlung des



Der Spieler kann gleichzeitig alliierte und japanische Streitkräfte steuern.



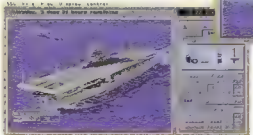
Spiels am Ende des Zweiten Weltkriegs angesiedelt, das Thema sind die Seeschlachten zwischen den Alliierten und

Japan. Der Spieler hat Kontrolle über alle erdenklichen Schiffstypen, U-Boote, Flugzeuge und Marine-Basen. Soweit gewünscht, lassen

sich alle Handlungen vom Dirigieren einer ganzen Flotte bis hin zur Kursänderung eines einzelnen Flugzeugs in die eigene Hand nehmen. Außer viel Geduld und Liebe für das Genre sollte der Spieler aber auch gute Englisch- und Handbuckkenntnisse mitbringen, da sich das unübersichtliche Spiel für ein Install-and-Play keineswegs eignet.

Harald Wagner ■

Die passablen Grafiken können leider nur für kurze Zeit über die Mängel des Spiels hinwegtäuschen.



SPECS & TECS

EGA	Testatur
VGA	Mous
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
MEM 560 KB	General Midi

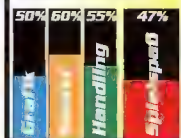
BESONDERHEITEN
- Kompat. zum alten Construction Kit

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Strategic Studies Group

RANKING

Simulation



Spieleranzahl 1

Handbuch englisch

Spiel englisch

Kopierschutz keiner

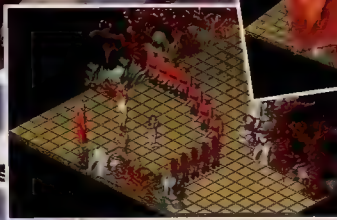


REVIEW

Das Schwarze Auge 2 - Sternenschweif

Im Sog des Kometen

Die Konkurrenz zum DSA2 ist groß. Mit dem achten Teil der Ultima-Saga und Ravenloft stehen zwei potentielle Rollenspieltits bereits in den Regalen.



Der berechnete Computerkampf spart Zeit (auch wenn man sich nicht unbedingt auf die strategische Tiefe des Kampfes verlassen kann).



Der zweite Teil wurde mit rasend schnellem 3D-Smooth-Scrolling ausgestattet. Ein German Underworld?

Anscheinend will Attic ein wahres Epos über das Fantasyland Aventurien komponieren, denn das Drehbuch zum dritten Teil steht bereits fest und wir werden in einer der nächsten Ausgaben darüber berichten können. Doch jetzt zum zweiten Teil: nachdem die tapferen Recken vor nur wenigen Monden ganz Nordaventurien vor einer düsteren Zukunft in Orkhänden durch die Schicksalsklinge bewahrt, bracht sich bereits neuer Ärger zusammen. Mit den Schwarzpelzen verhält es sich eben wie mit der Hydra: man schlägt einen Kopf ab, woraufhin sich einem bereits zwei weitere dreckige Orkhälse entgegenrecken. Doch eine Handvoll Helden kann sich natürlich nicht mit den riesigen Heerschaaren der raubenden Orks messen. In besseren Zeiten waren es die Elfen und Zwerge, die sich gemeinsam gegen die heranströmende Flut

stellen. Die uralte Antipathie zwischen diesen beiden ungleichen Rassen beginnt nun aber zu eskalieren. Sie sind nicht mehr bereit, Seite an Seite zu kämpfen. Nur ein längst verschwundenes Artefakt, das sowohl sture Zwerge als auch unbeschwert lebende Elfen als Freundschafts- und Friedenssymbol untereinander akzeptieren, könnte die Völker noch rechtzeitig vereinen. Viele Mythen und Legenden ranken sich um diesen Gegenstand, und so obliegt es den Helden, den wahren Kern dieser Geschichten zu enthüllen. Ein Schicksalsschlag kommt selten allein. Die für ihre Schlagkraft bekannte Streitaxt „Sternenschweif“ wurde aus dem Tempel unbemerkt entwendet. Auch diese mächtige Waffe müssen die Helden wieder beschaffen, um die Bedrohung durch die hinterhältigen Orks erneut erfolgreich abzuwenden.



„nur durch das Zusammenhalten von Zwergen und

German Underworld?

Die auffälligste Neuerung sind sicherlich die nun möglichen 360°-Drehungen. Allerdings sind sämtliche Grundrisse rechteckig geblieben, der einzige wirkliche Vorteil liegt also in der diagonalen Fortbewegung. Selbstverständlich unterstützt die Betrachtung aus allen Winkeln das räumliche Vorstellungsvermögen ungemein und ist eine wahre Augenfreude, selbst wenn es sich nur um Schachbrettkarten handelt. Butterweiches Scrolling macht jede Stadtwanderung zum Hochgenuss. Darüber hinaus ergibt sich ein interessanter Effekt, wenn man mit Höchstgeschwindigkeit um eine Ecke biegt. Um den Radialkräften standzuhalten, legt sich die



Abenteurergruppe nämlich gehörig in die Kurve, womit die Illusion nahezu perfekt wäre; hoffentlich wird niemand seekrank. Im Punkt Charaktergenerierung hat sich wenig geändert. Sie funktioniert natürlich nach den Regeln des Vorbilds (wie übrigens auch der Kampf), dem DSA-Brettrollenspiel. Neue Helden lassen sich jeweils in den Tempeln erschaffen und der Gruppe nach Wahl zufügen. Für alle, die einen schnellen Start bevorzugen, steht natürlich schon eine ausgewogene Crew bereit. Eine beson-

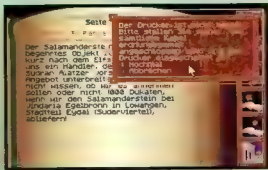
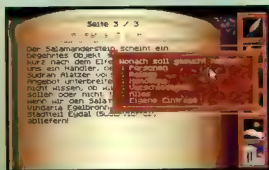
Das Automapping

Nie wieder ein Rollenspiel ohne Automapping! Wer ist schon bereit, stupide vom Bildschirm abzumalen. Die neue Spielhilfe von Attic vereint jedoch mehrere bereits bekannte und sehr nützliche Eigenschaften. Über die wohldefinierte Einfärbung wurde ein neuer Maßstab im Punkt Übersichtlichkeit erreicht. Darüber hinaus setzt sich die Karte von den rein zweckbestimmten Grau in Grauschattierungen anderer Rollenspiele ab. Absolut genial: die Zoomfunktion. Außerdem kann jedes einzelne Feld dieses immer noch rechtwinklig aufgebauten Geländes mit einer mehrzeiligen Beschreibung versehen werden, so daß selbst in größeren Städten kaum die Orientierung verlorengeht. Das Beste besteht jedoch in der Möglichkeit, bereits besuchte Punkte wieder anzuspringen. Ein simpler Mausklick genügt und die gewählte Gruppe marschiert zur gewünschten Lokalität.



Liebes Tagebuch...

Tagebücher erfreuen sich großer Beliebtheit bei den streßgeplagten Spielern. Schließlich möchte man seine Zeit nicht mit dem Niederschreiben von Notizen vergeuden, zumal Dialogtexte und ähnlich wichtige Informationen auch nicht ewig am Bildschirm erscheinen. Das Tagebuch von DSA2 kann jedoch vieles mehr, als nur ausgewählte Texte zu speichern. Der Spieler selbst darf eigene Eintragungen tätigen, um zum Beispiel einige Anmerkungen an das blödsinnige Gebrabbel eines exzentrischen Geschichtenerzählers zu setzen. Das wäre alles keine sonderlich große Hilfe, da der Umfang des Tagebuchs rasant (wen wundert's, bei diesem Spielumfang?) anwächst. In diesem Fall aktiviert man einfach die Stichwortsuche und es bleibt einem wieder viel Zeit erspart. Ein wahres Muß für den reinen Rollenspiel-Geüß.



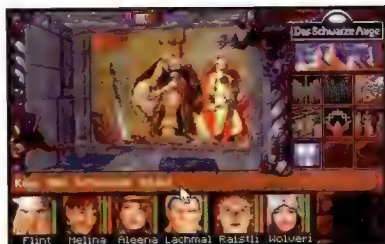
ders bemerkenswerte Veränderung des Nachfolgers liegt in der Kampfsequenz. Kenner der Schicksalsklinge wissen, daß die Prügelorgien selbst bei automatischer Steuerung alles andere als zügig vorübergehen. Neben der bildlich schönen isometrischen Ansicht steht nun auch ein weniger zeitraubender Weg zur Verfügung. Der alternative Kampfmodus zeigt nur die gegnerischen Parteien und die Erfolge ihrer Versuche, sich zu Brei zu schlagen oder in Scheibchen zu hacken. Das Ganze erinnert an Bard's Tale und Fantasy III, also schlicht, aber genial. So ziemlich das wichtigste Element eines Rollenspiels ist die Konversation. Solange die Blechdeppen das gesprochene Wort nicht verstehen, wird dies

wohl oder übel das Manko aller Computerrollenspiele bleiben. Trotzdem ist man mit dem üblichen Stichwortsystem gut bedient. Die Unterhaltungspartner sind nach wie vor nicht gewillt, sich Lächer in den Bauch fragen zu lassen, denn sobald es ihnen zu viel wird, brechen sie das peinliche Verhör ab; in dieser Beziehung sind Rollenspieler eben zu perzentant.

Der große Umfang von rund 25MB verheißt schon keinen schnellen Lösungsweg. Bevor man in den Genuß der Endsequenz kommt, wollen drei Hauptaufträge und zahlreiche Nebenabenteuer ausgeführt und bestanden sein. Dazu gehören riesige Dungeons, Reisen durch die unzivilisierte Wildnis und hinterhältige Be-

gegnungen mit kriminellen Elementen der Städte. So nach und nach lassen sich die nötigen Informationen zusammentragen, die eine Lösung ermöglichen.

Alexander Geltenpoh ■



Ein altbekanntes Bild im Dungeon. Hier sehen Sie das Titelbild von der Schicksalsklinge.

Statement

Mit Sternenschweif hat Attic nun endlich bewiesen, daß es zu den ganz Großen gehört. Schon allein Grafik und Animation verleihen ihm das Prädikat wertvoll. Die Oberflächenbenutzung ist phantastisch simpel und überaus praktisch, doch diese ganzen

Vorzüge verlassen angesichts des Sounds. Da wären natürlich die üblichen Musikstücke im Hintergrund und die lebensnahen FX, alles in hervorragender Qualität. Noch eine Stufe darüber ist jedoch die digitalisierte Sprachausgabe anzusetzen; bei der CD-ROM-Version sollen sämtliche Dialoge gesprochen sein! Wer noch kein CD-ROM-Laufwerk besitzt, kommt aber mit dem ebenfalls erhältlichen Speech-Pack in ähnliche Genüsse. Für ungeübten Wohlklang sorgt jedoch nur eine technisch dem neuesten Stand entsprechende Soundkarte: der beste General-Midi-Sound, den ich je gehört habe!



SPECS & TECS

EGA	Testatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386er	SoundBlaster
HD 25 MB	Roland
MEM 590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN

- Automapping
- Tagebuchoption
- 360°-Drehungen

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Attic

RANKING

Rollenspiel

80% 92% 88% 86%



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Handbuch

Geballte Ladung zum Einsteigen

AMIGA 1200



DESKTOP DYNAMITE



- farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"
- textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"
- umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

"Deluxe Paint IV (AGA)"

"Digita Wordsworth"

"Dennis", "Oscar"

1990-1991, 1992-1993, 1994-1995, 1996-1997, 1998-1999, 2000-2001, 2002-2003, 2004-2005, 2006-2007, 2008-2009, 2010-2011, 2012-2013, 2014-2015, 2016-2017, 2018-2019, 2020-2021, 2022-2023, 2024-2025, 2026-2027, 2028-2029, 2030-2031, 2032-2033, 2034-2035, 2036-2037, 2038-2039, 2040-2041, 2042-2043, 2044-2045, 2046-2047, 2048-2049, 2050-2051, 2052-2053, 2054-2055, 2056-2057, 2058-2059, 2060-2061, 2062-2063, 2064-2065, 2066-2067, 2068-2069, 2070-2071, 2072-2073, 2074-2075, 2076-2077, 2078-2079, 2080-2081, 2082-2083, 2084-2085, 2086-2087, 2088-2089, 2090-2091, 2092-2093, 2094-2095, 2096-2097, 2098-2099, 2100-2101, 2102-2103, 2104-2105, 2106-2107, 2108-2109, 2110-2111, 2112-2113, 2114-2115, 2116-2117, 2118-2119, 2120-2121, 2122-2123, 2124-2125, 2126-2127, 2128-2129, 2130-2131, 2132-2133, 2134-2135, 2136-2137, 2138-2139, 2140-2141, 2142-2143, 2144-2145, 2146-2147, 2148-2149, 2150-2151, 2152-2153, 2154-2155, 2156-2157, 2158-2159, 2160-2161, 2162-2163, 2164-2165, 2166-2167, 2168-2169, 2170-2171, 2172-2173, 2174-2175, 2176-2177, 2178-2179, 2180-2181, 2182-2183, 2184-2185, 2186-2187, 2188-2189, 2190-2191, 2192-2193, 2194-2195, 2196-2197, 2198-2199, 2200-2201, 2202-2203, 2204-2205, 2206-2207, 2208-2209, 2210-2211, 2212-2213, 2214-2215, 2216-2217, 2218-2219, 2220-2221, 2222-2223, 2224-2225, 2226-2227, 2228-2229, 2230-2231, 2232-2233, 2234-2235, 2236-2237, 2238-2239, 2240-2241, 2242-2243, 2244-2245, 2246-2247, 2248-2249, 2250-2251, 2252-2253, 2254-2255, 2256-2257, 2258-2259, 2260-2261, 2262-2263, 2264-2265, 2266-2267, 2268-2269, 2270-2271, 2272-2273, 2274-2275, 2276-2277, 2278-2279, 2280-2281, 2282-2283, 2284-2285, 2286-2287, 2288-2289, 2290-2291, 2292-2293, 2294-2295, 2296-2297, 2298-2299, 2300-2301, 2302-2303, 2304-2305, 2306-2307, 2308-2309, 2310-2311, 2312-2313, 2314-2315, 2316-2317, 2318-2319, 2320-2321, 2322-2323, 2324-2325, 2326-2327, 2328-2329, 2330-2331, 2332-2333, 2334-2335, 2336-2337, 2338-2339, 2340-2341, 2342-2343, 2344-2345, 2346-2347, 2348-2349, 2350-2351, 2352-2353, 2354-2355, 2356-2357, 2358-2359, 2360-2361, 2362-2363, 2364-2365, 2366-2367, 2368-2369, 2370-2371, 2372-2373, 2374-2375, 2376-2377, 2378-2379, 2380-2381, 2382-2383, 2384-2385, 2386-2387, 2388-2389, 2390-2391, 2392-2393, 2394-2395, 2396-2397, 2398-2399, 2400-2401, 2402-2403, 2404-2405, 2406-2407, 2408-2409, 2410-2411, 2412-2413, 2414-2415, 2416-2417, 2418-2419, 2420-2421, 2422-2423, 2424-2425, 2426-2427, 2428-2429, 2430-2431, 2432-2433, 2434-2435, 2436-2437, 2438-2439, 2440-2441, 2442-2443, 2444-2445, 2446-2447, 2448-2449, 2450-2451, 2452-2453, 2454-2455, 2456-2457, 2458-2459, 2460-2461, 2462-2463, 2464-2465, 2466-2467, 2468-2469, 2470-2471, 2472-2473, 2474-2475, 2476-2477, 2478-2479, 2480-2481, 2482-2483, 2484-2485, 2486-2487, 2488-2489, 2490-2491, 2492-2493, 2494-2495, 2496-2497, 2498-2499, 2500-2501, 2502-2503, 2504-2505, 2506-2507, 2508-2509, 2510-2511, 2512-2513, 2514-2515, 2516-2517, 2518-2519, 2520-2521, 2522-2523, 2524-2525, 2526-2527, 2528-2529, 2530-2531, 2532-2533, 2534-2535, 2536-2537, 2538-2539, 2540-2541, 2542-2543, 2544-2545, 2546-2547, 2548-2549, 2550-2551, 2552-2553, 2554-2555, 2556-2557, 2558-2559, 2560-2561, 2562-2563, 2564-2565, 2566-2567, 2568-2569, 2570-2571, 2572-2573, 2574-2575, 2576-2577, 2578-2579, 2580-2581, 2582-2583, 2584-2585, 2586-2587, 2588-2589, 2590-2591, 2592-2593, 2594-2595, 2596-2597, 2598-2599, 2600-2601, 2602-2603, 2604-2605, 2606-2607, 2608-2609, 2610-2611, 2612-2613, 2614-2615, 2616-2617, 2618-2619, 2620-2621, 2622-2623, 2624-2625, 2626-2627, 2628-2629, 2630-2631, 2632-2633, 2634-2635, 2636-2637, 2638-2639, 2640-2641, 2642-2643, 2644-2645, 2646-2647, 2648-2649, 2650-2651, 2652-2653, 2654-2655, 2656-2657, 2658-2659, 2660-2661, 2662-2663, 2664-2665, 2666-2667, 2668-2669, 2670-2671, 2672-2673, 2674-2675, 2676-2677, 2678-2679, 2680-2681, 2682-2683, 2684-2685, 2686-2687, 2688-2689, 2690-2691, 2692-2693, 2694-2695, 2696-2697, 2698-2699, 2700-2701, 2702-2703, 2704-2705, 2706-2707, 2708-2709, 2710-2711, 2712-2713, 2714-2715, 2716-2717, 2718-2719, 2720-2721, 2722-2723, 2724-2725, 2726-2727, 2728-2729, 2730-2731, 2732-2733, 27





Wieder einmal wühlte ich tief in den Niederungen der Softwarebranche, um unsere Leser vor den schlimmsten Auswüchsen zu warnen. Wieder einmal wurde mein Magen einer harten Belastungsprobe unterzogen. Wieder einmal wurde mein natürliches Schlafbedürfnis schier übermächtig. Wieder einmal werden die hier vorgestellten Spiele an Leser verlost, die mir ihre Meinung zu dieser Rubrik kundtun. Wieder einmal will diese Games kein Schw... Entschuldigung... Mensch haben. Nicht daß ich dafür kein Verständnis aufbringen könnte, aber irgendwie müssen wir das Zeug ja loswerden.

Rainer Rosshirt

Wild West

Angeblich ist nicht nur LucasArts in der Lage, gute deutschsprachige Adventures herzustellen - nein, laut eigenem Presstext kann das auch die Firma Proline Software. Und zum Beweis werfen sie auch gleich Wild West auf den unschuldigen Markt. Das ausgezeichnete Handbüchlein führt uns auch flugs in die Grundbegriffe von MS-DOS und der Handlung ein, wobei ersteres spannender und zweiteres auch recht schnell erzählt ist. Es würde sich hierbei um ein interaktives (ich hasse den inflationären Gebrauch dieses Wortes) Grafikabenteuer handeln, in welchem der geneigte



Kunde (so es solche geben sollte) die Rolle des Ronald Reddish übernimmt. Bei seiner Wanderung durch den Wilden Westen landet er in Laredo. Die Stadt wird von dem gar furchterbar bösen Leslie Marbosh beherrscht. Donald beschließt, dem Treiben des Banditen ein Ende zu bereiten und bewirbt sich als Sheriff. Aber da sich nicht jeder so nennen darf, muß er sich erst einer Sheriff-Eignungsprüfung unter-



ziehen. Wer dabei nicht einschläft, kann den Kampf mit Leslie Marbosh aufnehmen. Die Musik dudelt auch recht stimmungsvoll aus den Lautsprechern, leider kann die Grafik da aber nicht mithalten. Lustlos schickt man seinen Hauptdarsteller an lieblos gezeichnete Orte, die krampfhaft versuchen, witzig zu wirken. Dasselbe kann man übrigens auch von den Dialogen sagen. Die (zugegeben gute)

Steuerung kennen wir ja schon von LucasArts, aber nicht so platte Witzchen. Wer witzige Grafikadventures mag, sollte sich lieber einen Oldie von LucasArts zulegen - der ist besser und noch dazu billiger.

Corridor 7

Wir schreiben das Jahr 2012. Ein Team von US-Wissenschaftlern kehrt vom Mars zurück, mit einem großen metallischen Objekt, welches sich leider als Tor herausstellt, das unsere Welt mit einer anderen verbindet. Eine riesige Armee von Außerirdischen hat nun nichts besseres zu tun, als unsere gute alte Erde zu erobern. Natürlich bleibt es an Ihnen hängen, den Eindringlingen zu zeigen, wie nach Doom

hier mit Aliens umgesprungen wird. Die grandiose 3D-Engine, die vor 500 Jahren für Wolfenstein 3D entwickelt wurde, kam auch hier zum Einsatz. 30 Stockwerke, jede Menge Aliens und ein schnelles Scrolling versprechen Action satt, ein gelungener Soundtrack erfreut das Ohr. Zwar sind die Rätsel nicht besonders schwer, die Aliens erschrecken heute kein Kleinkind mehr, die Grafiken könnten etwas besser sein und die Action



Corridor 7 hat einen Vorteil: es kostet DM50,-

raubte mir auch nicht gerade den Atem. Dennoch ist es eigentlich schade, daß dieses Spiel in Down the Drain landen mußte. Noch vor zwei Jahren wäre es ein echter Knüller geworden! Aber um

heute in den Jagdgebieten von Doom zu wildern, genügt es eben nicht mehr, mit einem alten Vorderlader anzutreten.

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**, Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  Commodore

3 Point Basketball

Just Do It!

Wer sich mit den Cracks der Basketballszene im Körberwerfen messen will, muß deswegen nicht gleich die sündhaft teuren Sportreiter der Nobelfirmen kaufen, um gerüstet zu sein. Völlig ausreichend dazu ist ein einfacher PC, ein Sharewareprogramm und eine spezialbeschichtete, rutschfeste, wurfsichere, andruckverstellbare, handdynamische MAUS (ab DM 19,95 bei jedem EDV-Händler zu erhalten). Nun mal angenommen, man entscheidet sich für diese

sportliche Betätigung, so beginnt der qualvolle Weg des Sports. Übung macht den Meister, und so gilt es primär, das Treffen des Korbes von allen möglichen Seiten zu trainieren. Fühlt man sich ausreichend fit, kann man alleine oder mit bis zu vier menschlichen Mitstreitern an der World Championship teilnehmen. Dort trifft man auf die absolute Elite. Jeder Korb zählt. Je Qualifikationsrunde gilt es, bis zu 30 Körbe zu platzieren, und ab der zweiten Runde sollte man nie mehr als zwei Würfe dane-



Zwischensequenzen, angefangen vom Training bis zur Bombenstimmung im Stadion und den laufenden Kommentaren der Reporter, lockern das Spielgeschehen auf. Ein ideales

benutzen. Läßt man sich beim Zielen zu lange Zeit oder kommt man verfrüht aus der Puste, werden alle nicht ausgeführten Würfe nach zwei Minuten als Fehlversuch eingetragen. Durch die animierende Aufmachung und die angenehme 3D-Grafik handelt es sich um ein gelungenes Spiel. Viele

Beispiel dafür, daß auch ganz einfache Spiele, bei denen es nur auf getimes Drücken der Maus ankommt, faszinieren können. Bei uns entscheidet seit diesem Spiel nicht mehr das Los, wer die nächste Pizza zahlt!



Um den Korb zu treffen, muß man viel Fingerspitzengefühl und schnelle Reaktionen beweisen.

Electro Man Deluxe

Epic legt auf!

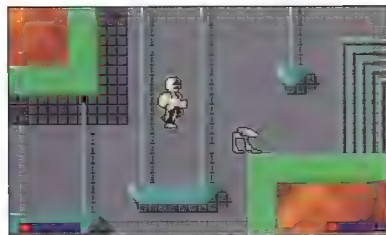
In der Ausgabe 6/93 der PC Games stellten wir ein Spiel namens Electro Body vor und kommentierten: „ein

Programm, das Produkten von Apogee durchaus das Wasser reichen kann“ - und das dachte sich wohl auch Epic Mega-

games und bringt nun unter leicht geändertem Namen und aufgepeppter Grafik die Deluxe-Version von Electro Man. Art und Design des Programmes sind unverändert übernommen, und auch die Story blieb gleich. Nochmal für diejenigen, die erst vor kurzem zu dem Leserkreis gestoßen sind: Jack wird nach einem gnadenlosen Gemetzel an seiner Familie und Freunden als einziger Überlebender geborgen und schwört Rache. Aufgrund



seiner schweren Verletzungen werden mechanische Teile implantiert und Jack wird zum kampfwütigen Cyborg. Auch in dieser Version ist das Spiel eine Herausforderung. Digitalisierter Sound und verbesserte 256 Farb-VGA-Grafikroutinen schreiben geradezu nach einem Probelauf. Für den, der dieses Programm noch gar nicht kennt, ein unbedingtes Muß!





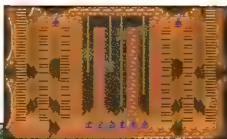
Gods of Thunder

If I had a Hammer

Wer kommt schon auf die verrückte Idee, nur mit einem Hammer bewaffnet Schlangen, Gnomen, Zauberern und Spinnen zu trotzen? Aber genau das ist die Aufgabe des kleinen Helden, der sich durch ein Wirrwarr von verschachtelten Levels durchkämpfen muß. Warum das Ganze? Im Jahre 927 vor Christus, als Odin, der nordische Obergott, sein Mittags-schlafchen hielt, hat einer seiner Söhne ein Land namens Midgard besetzt und sich zum Herrscher erklärt. Als loyaler Sohn Thor (daher der Hammer) gilt es nun, alles daranzusetzen, Odins Willen auch denjenigen zu verdeutlichen, denen es am nötigen Respekt mangelt. Doch sieh an, diese Feiglinge stellen sich nicht sofort zum Kampf, sondern verkleben sich hinter einem langen Weg, gespickt mit Gefahren. Diese gilt es zu meistern, dabei neue Lebenskraft zu er-

halten und magische Kenntnisse zu erwerben.

Der Rundenaufbau ist übersichtlich, wenn auch nicht immer gerade einfach zu lösen. Die Gegner und Objekte sind als Sprites dargestellt. Was trotz nettem Spielgedanken etwas zu kurz kommt, ist die Umsetzung. So erscheinen alle bereits vernichteten Gegner bei erneutem Eintritt in einen Level wieder. Die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig und Grafik sowie Sound sind sehr mager gehalten. Also eher etwas für jüngere Einsteiger, die Daddys PC auch mal für, ihrer Meinung nach, ernsthaftere Dinge als Textverarbeitung einsetzen wollen. Der Ressourcenbedarf erlaubt den Einsatz eines 286er, allerdings mit VGA-Karte!



Odins Sohn Thor ist der Hauptdarsteller in diesem spannenden Abenteuer.



Sharewarespiele

- 146 3 POINT BASKETBALL 7/94
- 147 ELECTRO MAN (DELUXE)
- 148 GODS OF THUNDER
- 149 BUIK - GOLF WERBESPIEL
- 150 BARS
- 151 PUZZLE

Utilities

- 902 F-PROT V2.12 / SCAN 2.00
- 904 GAME WIZARD 2.3
- 506 DIGITERM (WIN)

Vollversionen

- | | | | |
|---|-------|--|------|
| <input type="checkbox"/> RAPTOR | 79,- | <input type="checkbox"/> DUKE NUKEM II | 79,- |
| <input type="checkbox"/> XARCON EPIC | 99,- | <input type="checkbox"/> HALLOWEEN H. | 99,- |
| <input type="checkbox"/> BREAK IN | 20,- | <input type="checkbox"/> EPIC PINBALL | 79,- |
| <input type="checkbox"/> SPACE BATS | 29,- | <input type="checkbox"/> DOOM V1.2 | 79,- |
| <input type="checkbox"/> R.U.L.E. | 19,- | <input type="checkbox"/> BID MENACE | 99,- |
| <input type="checkbox"/> VGA-COPY 9.0 | 50,- | <input type="checkbox"/> CRAZY CRACK | 49,- |
| <input type="checkbox"/> TUBULAR WORLDS (CDROM) | 179,- | | 99,- |

Shareware auf CD

- | | |
|---|-------|
| <input type="checkbox"/> RAPTOR (SHAREWARE) + 50 SHAREWARESPIELE | 4,99 |
| <input type="checkbox"/> DOOM (SHAREWARE) + AKTUELLE SPIELETTITEL | 4,99 |
| <input type="checkbox"/> TOP 1000 - AKTUELLE SHAREWAREPRODUKTE | 29,99 |
| <input type="checkbox"/> ACTION PUR - SPIEL + ANWENDUNGEN VOM FEINSTEN | 9,99 |
| <input type="checkbox"/> GRAFIK PUR - DIE BESTEN SHAREWARE - ZOOCHTITEL | 9,99 |

BESTELLTELEFON

0911 - 35 53 53

FAX AN: 0911 - 35 53 57

ODER

COUPON ASTAT Media GmbH
PC-Sharegames
Kobergerstrasse 41
90408 Nürnberg

AN:

- ☐ Alle 6 vorgestellten Sharewaretitel 14.95 DM
- ☐ Alle 4 vorgestellten Utilities 7.95 DM

DER HIT:

Alle 10 vorgestellten Sharewarespiele & Utility
zum lächerlichen Preis von: **19.95 DM**

ZSL 40M PORTO (BZW. 1.00M BEI NACHNAHME JE SENDUNG
(AUSLAND: BAR + 1.00M PORTO))

Diskette (einzeln 5 - / Titel).

Adresse (KUNDENNUMMER)

NACHNAHME ☐ BAR/SCHECK ☐
BANKEINZUG ☐ BANK

BLZ

KONTO

UNTERSCHRIFT

Bestelltelegon für Österreich: 0222/81789534, Oskarstr. 16, 1100 Wien

Buick-Golf

Jetzt Langerts aber!

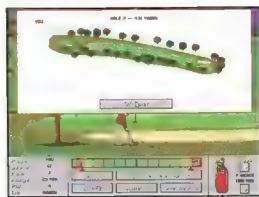
Kaum beginnt der Sommer an die Tür zu klopfen, schon ziehen wieder merkwürdige Gestalten über gepflegte Anlagen und suchen mit einem klei-

nen Ball eines der gut versteckten 18 Löcher. Ja - der Insider sagt dazu Golf. Gott sei Dank sind die echten Könnner dieses Sports jahreszeitenunabhängig und können mit Hilfe von gespeicherten Golfplätzen jederzeit eine Runde Natur von Zuhause aus genießen. Viele Programme sind diesbezüglich geschrieben worden, doch wie für den Sport selber, mußte auch dafür meist einiges investiert werden. Ganz anders beim Buick-

Golf. Hurra, der amerikanische Autohersteller zeigt, was man außer einem Adventure noch so alles als Werbespiel bringen kann. Freuten wir uns anfänglich nur über die Abwechslung an sich, wußten wir schon beim ersten Bildaufbau nicht mehr, wie uns geschieht. Hier wird doch tatsächlich feinste 3D-Grafik geboten. Sofort wurde der Schläger gezückt und der Ball einige hundert Yards nach vorne gedroschen. Nach einigen Rückschlägen und Richtungskorrekturen landet die Kugel endlich im Grün, auf dem man zu guter Letzt die Feinjüstierung Ball-zu-Loch aus der Vogelperspektive vornimmt. In der Tabelle trägt man

dann stolz die benötigte Schlagzahl ein, stolz jedenfalls bis zu dem Zeitpunkt, an dem man die vorgegebene Standardschlagzahl liest. Aber - so der Vorsatz - beim nächsten Loch wird alles besser. Dieses Produkt vermittelt neben der getrennt aufrufbaren und nicht unterschwellig beigegebenen Werbebotschaft doch die gehörige Spielfreude, die dazu animieren kann, sich auch über das Produkt an sich Gedanken zu machen (wäre dies nicht gerade eine bei uns sehr sehr seltene vertretene Marke). Was bleibt, darf als Anregung für Daimler gelten: anstelle Unsummen von Werbegeldern in die Fußball WM zu stecken, ein Werbesoccer kreieren zu lassen!

Buick-Golf braucht sich vor kommerziellen Spielen nicht verstecken. Eine reife Leistung!



Bars

Keine Kopie

Ist Puzzle eher etwas für Spieler, die ihre Denksportaufgaben in Ruhe lösen möchten, so kann es bei Bars schon einmal ziemlich hektisch werden. Es müssen verschiedene Steine zusammengefügt werden und schwups - weg sind sie. Bis auf diese Gemeinsamkeit und die Tatsache, daß von Bars, ähnlich wie von Tetris, die Gefahr ausgeht, süchtig zu werden, enden hier auch schon die Gemeinsamkeiten. Zunächst wird man von Dr. Arnold Bathanks, dem Erfinder des Spiels, in einem kleinen zeichentrickähnlichen Vorspann begrüßt. Dann geht es los. Vier Barren, beste-

hend aus verschiedenen Steinen, wachsen vom Boden des Bildschirms zum oberen Bildschirmrand. Der Spieler muß nun versuchen, drei gleiche Steine übereinander zu stapeln, um das lästige Gestein vom Spielfeld zu bringen. Ist der Spieler nicht schnell genug und erreicht einer der Barren den oberen Bildschirmrand, dann ist das Spiel verloren. Nach jeweils fünf gemischten Spielrunden, wird entweder ein Bonusstein oder ein Stein einer anderen Kategorie ergänzt. Die Schnelligkeit des Spieles ist einstellbar. Auch hier findet sich ein etwas wahnwitziger



Spielmodus „crazy“, bei dem das Programm willkürlich Barren umstellt, erhöht oder verschwinden läßt. Fazit: Wer mehr als fünf Minuten vor diesem Spiel verbracht hat, wird Schwierigkeiten haben, von Bars loszukommen. Neben guter Grafik und Soundeffekten kann das Spiel vor allem durch

viel Spielwitz glänzen. Die einfache, aber geniale Spielidee garantiert, daß man sofort loslegen kann. Vollversion 48,- DM.



Puzzle

Denksport

Eine noch kleine Softwarewarenschmiede namens TEAM 200 aus Reykjavik ist auf dem besten Weg, sich auf dem Sektor der Shareware-Spiele einen Namen zu machen. Mit ihrem Erstlingswerk Puzzle konnten die drei Autoren vor wenigen Wochen beweisen, daß sie vor allem auf den Gebieten Grafik, Sound und Originalität nicht hinter renommierten Programmerteams zurückstecken müssen. Puzzle ist eine Umsetzung der bekannten Denk- bzw. Geduldspiele, bei denen ein Bild in viele Teile zerlegt und dann wieder zusammengesetzt werden muß. Fünf Gemälde, die im Lieferumfang der Shareware-Version enthalten sind, können in mehreren Schwierigkeitsgraden und Größen zusammengelegt werden. Die Denkskalaeinstellungen reichen von „leicht“ (fast schon lächerlich) über

„mittel“ bis „schwer“ (mit engem Zeitlimit), und als Extra gibt's noch die Option „nimals“. Letzteres kann wörtlich genommen werden, denn das Programm wechselt die Teile automatisch nach einer gewissen Zeit, wobei jedes Teil nur insgesamt zweimal angezeigt wird. Wer diesen Level meistert, darf sich wahrhaft einen Puzzle-Meister nennen. Ferner ist die Größe der Puzzle-Teile einstellbar und reicht von „riesig“ (25 Teile) bis „winzig“ (156 Teile). Die Registrierung kostet DM 48,- und beinhaltet weitere Screens sowie ein Programm, mit dem eigene Bilder (im PCX-Format) eingebunden werden können. Dieses Programm ist für Kinder uneingeschränkt empfehlenswert.



Super Shareware-Spielepakete



Hugo-Paket:
Alle 3 Teile des Shareware-Adventure-Klassikers
Robot-Paket:
Alle 4 Robot-Adventures
Breakout-Paket: BioBop, Aquanoid, Bananoid
Lemmings-Demo-Paket:
Vers. 0) Lemmings-Demos
Jedes Paket für nur

DM 5,95



Tetris-Paket: Pac, Columns, Super Tetris, Quattris, Nyet II, EGARNT, 13bits und natürlich Tetris
Windows-Tetris-Paket:
Tetris, Hex Tetris, WinTetris, Tetris for Windows, Klotz und Columns
Mahjongg-Paket:
Hoi-Shong, China, Mahjongg
Jedes Paket für nur

DM 5,95



Karten-Paket:
Solitaire, Solitaire, PrefClub, Mau, Master, PC-Spat, Simple Pleasures
für nur

DM 5,95

Freeware-Paket:
16 tolle Freeware-Spiele zum abgelaufenen Preis von nur

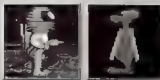
DM 19,95

Sämtliche Pakete sind nur auf 3 1/2"-Disketten erhältlich. Die Versandkosten betragen pro Bestellung DM 4,- (bei Vorkasse (Scheck oder Bargeld), DM 10,- bei Nachnahme. Wer noch mehr wissen will: Unseren Katalog, mit jeder Menge ausführlich beschreibener Shareware-Spiele, gibt's für DM 5,- (Briefmarken, Scheck, Banknoten, Geld).

PC-Games Spiele-Paket

Nur solange der Vorrat reicht: Alle Shareware-Spiele dieser PCGames gibt's bei uns in einem Paket für nur

DM 14,95



Commander Keen:
Alle 4 Shareware-Teile des Jump&Run-Klassikers
Action-Paket 1: Xyphir, Overkill, Starfire, Nightraid
Action-Paket 2: Phylax, Galactix, Ninja Rabbits
Flipper-Paket: Spider-Pinball, Willy's Pinball, Epic-Pinball, Moraff's Pinball
Jedes Paket für nur

DM 5,95



Jump&Run-Paket 1:
Bio Menace, Crystal Caves, Secret Agent Man
Jump&Run-Paket 2:
Gate World, Jetpack, Baron Bardsic
Win Adventure-Paket:
The Prince of desert, Dare to dream
Jedes Paket für nur

DM 5,95

Bestellannahme

Telefon: (0211) 3 84 05 64
Telefax: (0211) 3 84 05 68

J. Henseler
Postfach 102818
40019 Düsseldorf



Get it - Check it - Cheat it!

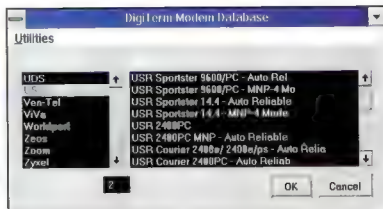
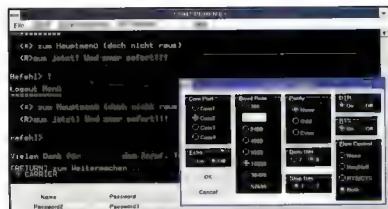
Digiterm V1.0

Dieses brandneue Produkt auf dem Sharewaremarkt verspricht, auf was man lange warten mußte - ein simpel zu bedienendes, trotzdem komfortables DFÜ-Programm unter Windows. Bereits beim ersten

Starten findet man sich spielend mit den sonst oft so komplizierten Einstellungen zurecht. Für fast alle Modems sind die notwendigen Parameter bereits vorhanden. Kleinigkeiten wie Hintergrundfarbe, Transferpro-

tolakle und Fehlerkorrekturverfahren sind im Mausumdrehen eingestellt (beim Test benötigen wir ca. 20 Sekunden) und man kann der ersten Box zu Leibe rücken. Dem Anfänger sei noch gesagt: bei uns gilt meist noch

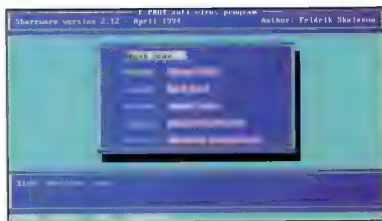
das Puls-Wahlverfahren, und so muß vor der Anwahlnummer ein „P“ stehen. Ein Produkt, das auch für den DFÜ-Neuling absolut geeignet ist. In der registrierten Version soll Digiterm V1.0 DM 99,- kosten.



Infektionsblocker

Es ist doch schon über ein halbes Jahr her, daß wir das letzte Mal auf die Virenplage hingewiesen und effektive Gegenmittel angeboten haben. Inzwischen hat sich einiges böse mutiert, und flink wurde ein Gegenmittelchen gebraut. Das es notwendig ist, daß man solche Virenkiller ständig griffbereit oder besser sogar auf der Festplatte zu haben, hat die Vergangenheit überdeutlich

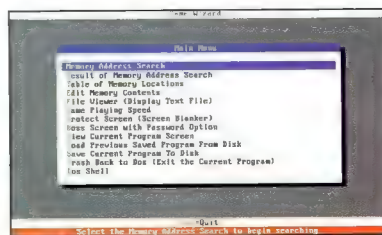
gezeigt. Man erinnere sich nur an den verheerenden Michelangelo-Virus. Die neuesten Versionen von F-Prot (V2.12) und McAfee's Virensanner (V2.00) sind eingetroffen. Sollte Ihr Rechner erst einmal einen Virus zu erkennen geben, ist es meist zu spät und so gilt auch hier der Uralttspruch: Vorbeugen ist besser als entseuchen - vor allem nach einem Boxenstop!



Game Wizard

Das Tool für den professionellen Cheat. Wie oft hat man sich bei Spielen schon über unüberwindbare Stellen oder zu wenig Leben, Geld oder Energie geärgert. Wäre es nicht fantastisch, an jeder Stelle abspeichern zu können, um die Situation so lange zu probieren, bis der Erfolg winkt? Nun - hier ist die Lösung. Game Wizard läuft im Hintergrund mit und stellt ein riesiges Spektrum von Funktio-

nen zum Ändern des Vordergrundprogrammes zur Verfügung. Dabei muß man bei weitem kein Profi sein, um durchzusteuern, denn im mitgelieferten Lernprogramm werden alle Optionen hinreichend erklärt und geübt. Voll zur Geltung kommt dieses Tool jedoch erst in der Vollversion (ca. DM 99,-), in der alle Funktionen freigegeben sind und mit der sich nahezu jedes Programm beeinflussen läßt.



System-Voraussetzung:
DOS ab Version 3.3
10 MB freier Festplattenspeicher
640 KB Hauptspeicher
MS-kompatible Maus
VGA-Adapter

Regent

Wirtschaftssimulation des mittelalterlichen Deutschland

PC-Deluxe

Neue DOS-Version



- Komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge
- Über 30 verschiedene Menüs für Handel, Politik, Kriegswesen, Bergbau etc.
- 1 – 4 Spieler
- 48 verschiedene Handelswaren
- Viele verschiedene Ereignisse
- Soundkartenunterstützung

Multiple Spielsituationen
Realistischer Sound
Programm und Handbuch in deutsch!

Erleben Sie die Welt des Mittelalters und behaupten Sie sich in einer bekannten und doch fremden Welt.

MARTIN Ges.m.b.H. & Co KG
Computer Simulations

Klosteralterstraße 25, A-6751 Brau, Tel. 05552/8121-0
Fax 05552/812124

Media Vision Pro Graphics 1024

Turbodiesel mit Direkteinspritzung

Der angeblich "fastest Windows accelerator on the Planet" kommt von einem Hersteller, der sich bisher eigentlich nur auf dem Gebiet der Soundkarten einen Namen gemacht hat. Ob die Pro Graphics 1024 von Media Vision tatsächlich das hochgegriffene Versprechen hält, der schnellste Windows-Beschleuniger der Welt zu sein, überprüfen wir in der PC Games-Redaktion im Praxistest.

Um Mißverständnissen sofort aus dem Weg zu gehen: Wenn hier von einem Windows-Accelerator bzw. Windows-Beschleuniger die Rede ist, ist damit nichts anderes gemeint als eine VGA-Karte, die wie alle anderen VGA-Boards für jegliche Art von PC-Spielen geeignet ist, aber zusätzlich noch einen speziellen Chip enthält, der den Grafikaufbau der Programmoberfläche Windows erheblich beschleunigt.

Die Auswahl an Windows-Acceleratoren ist inzwischen fast unübersichtlich groß geworden - vielleicht steckt in Ihrem neuen Rechner ja auch einer und Sie wissen gar nichts davon? Im Nachtrag zu unserer Marktübersicht aus Ausgabe 1/94 stellen wir jetzt eine Acceleratorkarte auf den Prüfstand, die von sich behauptet, das Feld aller anderen Windows-Beschleuniger hinter sich zu las-

sen. Eine andere Frage, die es auch zu klären gilt, ist außerdem, wie sich die hochgezüchtete Grafikkarte unter DOS verhält. Springt vom enormen Geschwindigkeitszuwachs unter Windows denn auch etwas für Spiele ab?

Wie heißt Du, Monitor?

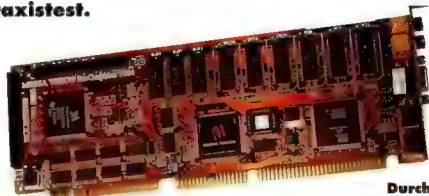
Von Media Visions Soundkarten ist man die kinderleichteste Installation ohne jegliche Jumper gewohnt. Bei der Pro Graphics 1024 wird diese lobenswerte Tradition offensichtlich fortgesetzt. Nach dem Einstecken der Karte gilt es lediglich, in Windows zu gehen und das Setup-Programm auf der Treiberdiskette zu starten. Wer das Bedienungsbandbuch seines Mo-

nitors nach dem Kauf aufbewahrt hat, ist für den nächsten Schritt gut gerüstet. Ansonsten sollte man nämlich einen gebräuchlichen Marken-Monitor besitzen, den das Setup-Programm selbst kennt, oder man muß die Zeilenwiederholfrequenzen seines Monitors per Trial-and-Error eben selbst herausfinden. Die maximale Bildwiederholrate, die bei einer Auflösung von 1024 x 768 Punkten und 256 Farben immerhin noch eingestellt werden

kann, kann mit 72 Hz immer noch als sehr ergonomisch bezeichnet werden - natürlich vorausgesetzt, der Monitor macht dabei mit, was bei unseren SuperVGA-Monitoren in der PC Games-Redaktion allerdings nicht immer der Fall war.

Windows Top, DOS Flop

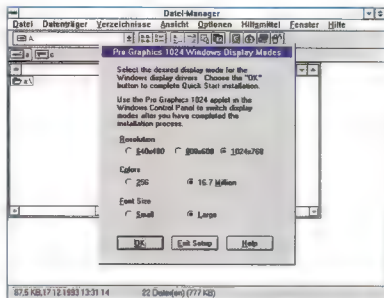
Von der extrem hohen Geschwindigkeit unter Windows (siehe Winmark-Test) profitieren Anwendungsprogramme gleichermaßen wie Videoclips. Ein "FastFilm"-Schaltkreis, der den Ablauf von Videosequenzen beschleunigen soll, wurde zu diesem Zweck speziell auf der Karte integriert. Bei grafisch aufwendigen DOS-Programmen, in erster Linie natürlich Spiele, ist die Leistung der Karte allerdings alles andere als Oberklasse. Eine Video Score von 1713 Punkten, den das Testprogramm PC Bench 8.0 für die Pro Graphics 1024



Durch Accelerator-Schaltkreise und 72 Bit-Architektur wird aus einem DOS-Diesel ein rasanter Windows-TDI.

Technische Daten

Bussystem	Erhältlich als ISA-, VESA- und PCI-Bus-Variante
maximale Grafikauflösung	1024x768 Bildpunkte in 256 Farben (bzw. 16,7 Mio. Farben in der True Color-Version)
Grafikspeicher	2,25 MB VRAM in der True Color-Version, 0,75 MB VRAM in der 256-Farben-Version
Softwareausstattung	Treiber für Windows 3.1, OS/2, Windows NT und diverse CAD-Programme, Kai's Power Tools für Windows
Preis:	DM 848,- für die True Color-Version



Windows-untypisch: Mit einem Treiber kann man auf mehrere Grafikmodi zugreifen. Man sieht oben, daß die verbreiteten 32.768 und 65.536 Farben-Modi nicht unterstützt werden. Wozu auch? Die Karte ist unter Windows schnell genug für 16,7 Millionen Farben.

ermittelte, liegt am unteren Ende der Wertungskala. Hier wird das Vorurteil von den DOS-lahmen Windows-Beschleunigern wieder einmal bestätigt.

Eher für Profis als für Spieler

Alles in allem ist der typische PC-Spieler mit der Pro Graphics 1024 wohl weniger gut bedient als der Multimedia-

Freack, der CAD-Entwickler oder der Seitengestalter. Unter Windows wird die Karte (in der PCI-Bus-Version) geschwindigkeitsmäßig tatsächlich von keiner anderen uns bekannten Karte geschlagen. Wer aber ausschließlich spielen möchte, bekommt beispielsweise mit einer ET4000 VL-Bus-Karte für weniger Geld weitaus bessere Leistung.

Thomas Borovskis ■



WESTERMANN ELECTRONIC



Telefon: 0 54 41 / 8 18 69
Telefax: 0 54 41 / 29 00
Bahnhofstraße 29
49356 DIEPHOLZ

TOP NEWS VERSAND

Die neuesten Computer-Spiele zu günstigen Preisen!

TOP-SPIELE

Für IBM-PCs und kompatible

Battle Isle 2 DV	Fr. 96.-
Das schwarze Auge 2 DV	Fr. 96.-
Die Siedler DV	Fr. 96.-
Mad News DV	Fr. 96.-
Pacific Strike DA	Fr. 96.-
Pinball Fantasies MA	Fr. 99.-
Rebel Assault DV (CD)	Fr. 73.-
Sim City 2000 DV	Fr. 96.-
Tie Fighter EV	Fr. 99.-
Ultima 8 Pagan DV	Fr. 99.-

Verlangen Sie bitte unsere Gesamtpreisliste für Amiga oder PCs

Postfach 122, CH-9469 Haag, Fax/Telefon-Nr. 081/771.62.63

Integrierte Software für Windows

Alles in einem

Neben dem geringen Preis ist es vor allem die einfache und einheitliche Bedienung, die für integrierte Software spricht. Außerdem geben sich die meisten dieser Alleskönner ausgesprochen genütig am Umgang mit Plattenplatz:

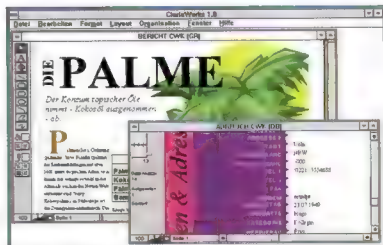
Während eine einzelne Anwendung wie WinWord bei Vollinstallation locker 20 MByte Plattenplatz konsumiert, begnügen sich viele der Integrierten mit weniger als 10 MByte - für alle Module zusammen. Natürlich haben die einzelnen Module der integrierten Pakete ihre Grenzen: Ausgefeilte Funktionen wie das automatische Erstellen eines Stichwort-Verzeichnisses, das Erzeugen einer in beliebigem Winkel drehbaren 3D-Balkengrafik oder das Verknüpfen mehrerer Datenbanken findet man hier nicht.

Bis vor kurzem gab es für Windows gerade mal zwei dieser Universalwerkzeuge, nämlich ClarisWorks und Microsoft Works. Neu hinzugekommen ist jetzt WordPerfect Works für Windows, das wir in einer Vorabversion testen.

Wer den PC überwiegend für Games und nur gelegentlich zum Arbeiten nutzt, braucht nicht gleich teure Applikationen wie Word oder Excel anzuschaffen. In vielen Fällen bieten selbst preiswerte integrierte Programme mit Textverarbeitung, Datenbank und Tabellenkalkulation mehr Funktionen, als die meisten Anwender jemals nutzen werden.

Ms Works 3.0

Wie viele der neuen Microsoft Applikationen bietet auch die Version 3.0 von MS Works eine ganze Reihe sinnvoller Hilfsfunktionen, die gerade dem Einsteiger die Benutzung der Software erleichtern sollen. An erster Stelle zu nennen sind die Assistenten, die zum Beispiel beim Gestalten eines Briefpapiers oder beim Aufbau einer Mitgliederdatenbank für einen Verein behilflich sind. Im Multiple-Choice-Verfahren fragt das Programm dabei die wichtigsten Parameter des gewünschten Dokumentes ab und setzt dieses dann zusammen. Wer sich schon ein wenig auskennt, kann stattdessen unter den zahlreichen mitgelieferten Vorlagendateien eine geeignete



te aussuchen oder einfach mit einem leeren Dokument loslegen. Bei Bedarf stehen dann neben der Online-Hilfe die sogenannten Ratgeber zur Verfügung, die gängige Routine-Aufgaben Schritt für Schritt erklären.

Im Bereich der Textverarbeitung bietet MS Works über den normalen Funktionsumfang hinausgehend einen Thesaurus, die Möglichkeit zum Umfließen auch unregelmäßiger Objekte und einen gelungenen Automatismus zum Bedrucken von Etiketten und Briefumschlägen. Auch die in der Version 2.0 noch vermisste automatische Silbentrennung ist jetzt vorhanden. Die integrierte Datenbank verwirrt anfangs etwas durch die fehlende Trennung von Layout- und Bearbeitungsmodus: Sofern nicht über eine spezielle Option das Formular geschützt wurde, lassen sich jederzeit Veränderungen an der Maske vornehmen. Im

Textverarbeitung, Datenbank und Zeichenprogramm. Mit ClarisWorks haben Sie alles in einem Softwarepaket.

Gegensatz zu ClarisWorks erlaubt Microsoft Works nur das Anlegen einer einzelnen Maske, für die Listendarstellung wird eine der Tabellenkalkulation sehr ähnliche Anzeige verwendet. Einmal definierte Suchabfragen lassen sich zur späteren Benutzung abspeichern, für einfache Anfragen gibt es außerdem eine Funktion zur Volltextsuche, ähnlich der einer Textverarbeitung. Während ClarisWorks im Bereich der Tabellenkalkulation vor allem durch die große Zahl an Funktionen überzeugen kann, gefallen bei MS Works die guten Detaillösungen, wie zum Beispiel die einfache Summenbildung oder das Einsetzen von Formeln in mehrere



Übersichtliche Grafiken und Tabellen sind mit ClarisWorks überhaupt kein Problem - und das auch noch zu einem günstigen Preis.

EINSCHALTEN!

M+S Computer

Laden, Niedenstr. 20 • Lübecke

PLAY TIME TV.

DIE SHOW.

SONNTAGS.

12.20 UHR.

AUF RTL 2.

CD Angebote z.B.

- 250 Spiele...39,-
- Microcass. 99,-
- PEGASUS 3 0 59,-
- Night OWL 11.59,-
- Cliffart Cd. 33,-
- Erotik Sakura. 69,-
- Erotik Sexiest Girl. 69,-
- Exotic Moving Fantasy. 99,-
- Adult Sampler Sex-Film. 79,-
- CD Sonderpreislister

Bestellungen unter: Richard Wagnerstr. 13 - 32312 Lübecke -

Hardware z.B.:

- 14" VGA Monitor MPRII. 489,-
- 17" VGA Monitor MPRII. 1399,-
- 20" VGA Monitor MPRII. 1999,-
- Board s.
- 486 DLC 40 SA. 379,-
- 486 DX40 VLB. 649,-
- 486 DXII 66 VLB. 829,-
- Platten AT BUS
- 210 Mb. 399,- Corner
- 320 Mb. 579,- Quantum
- 400 Mb. 699,- Quantum
- Soundkarten
- AUDIO EXTEL 16 Pro. 159,-
- AkkoBoxen incl. Zubeh. 99,-
- CD ROM Mitsum D.S. 399,-

PLAY TIME TV.

DIE SHOW.

SONNTAGS.

12.20 UHR.

AUF RTL 2.

VGA - TV KOMBIS

Nutzen Sie doch einfach Ihren Fernseher als 2^{te} Monitor!

Interim ext. extern **349,-**

Bestellungen unter: Richard Wagnerstr. 13 - 32312 Lübecke -

486 PRO MEDIA II VLB

- 486DX 40 VLB
- Mini Tower
- 256Kb Cache
- 4 MB RAM
- 1 MB VGA Cirrus
- 210 MB Festplatte
- DE VLB Controller
- 3,5" - aufwerk
- CD-ROM Mitsum D.S
- Cherry Tastatur + Maus
- MS-Dos 6.21 Win 3.1
- BMC 14" MPRII Monitor

Bestellungen unter: Richard Wagnerstr. 13 - 32312 Lübecke -

2849,-

als 2te VLB + 350,-

Tel. 05741-5734 - Fax: 297183

Pentium-System als etwas träge - ein Effekt, der möglicherweise auf Prüfroutinen der Vorabversion zurückzuführen ist. Das Datenbankmodul ähnelt - noch mehr als das von ClarisWorks - dem Konzept von FileMaker: Nach Definition der Felder wird automatisch eine Standardmaske erzeugt, die später um zusätzliche Masken auch für die Listendarstellung ergänzt werden kann. Auch bei WordPerfect Works lassen sich Suchabfragen definieren und zur späteren Verwendung speichern. Der entsprechende Dialog ist jedoch recht umständlich in der Handhabung. Neben einem eigenen Modul zum Zeichnen von Vektordaten bietet WordPerfect Works als einziges Produkt auch einen eigenen Bitmap-Editor. Im Vergleich zur Konkurrenz etwas starr, aber nichtsdestotrotz ausreichend ist die Zoomfunktion, die in sechs festen Abstufungen arbeitet. WordPerfect Works soll im Juli in deutscher Version in den Handel kommen, der Preis steht bei Redaktionsschluss noch nicht fest, dürfte aber unter Voraussicht nach nach 300 Mark liegen.

ClarisWorks

Claris, erstmals eine Software-Abteilung im Hause Apple und seit geraumer Zeit insbesondere im Mac-Markt äußerst erfolgreich, schickt die Version 1.0 seines ClarisWorks

ins Rennen um die Gunst preisbewußter Windows-Anwender. Die Integration der einzelnen Programmteile ist gut gelungen. Per Mausclick können Sie jederzeit in ein anderes Modul wechseln, um so beispielsweise eine Grafik in Ihre Tabelle einzubinden.

Das Textverarbeitungsmodul bietet alle zum Verfassen einfacher Dokumente erforderlichen Funktionen, darunter auch eine Rechtschreibprüfung sowie eine Serienbrieffunktion. Auf Luxuriöses wie einen Thesaurus oder die von MS Works bekannte Automatik zum Bedrucken von Briefumschlägen muß man allerdings verzichten. Gelungen ist hingegen die Datenbank, die in vielen Punkten an FileMaker angelehnt ist: Das Definieren der Felder ist ein Kinderspiel, die entsprechende Maske generiert ClarisWorks automatisch. Wie von FileMaker gewohnt, lassen sich mehrere Masken (Layouts) anlegen, die auch für die Listendarstellung genutzt werden können und damit ein hohes Maß an gestalterischer Flexibilität bieten.

Die Tabellenkalkulation bietet zwar eine Vielzahl an Funktionen, bei der Diagrammerstellung steht ClarisWorks jedoch klar hinter MS Works 3.0 zurück. Ein eigenes Kommunikationsmodul findet sich bei ClarisWorks nicht, die entsprechende Funktion ruft einfach das bei Windows mitgelieferte rudimentäre Terminalprogramm auf.

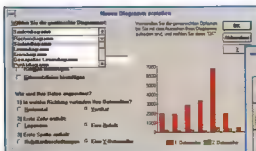
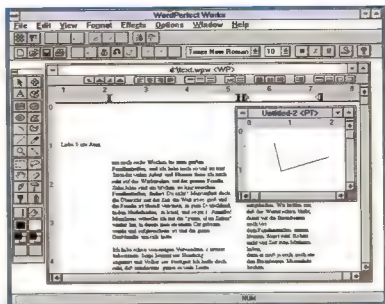


Diagramme lassen sich in Minutenschnelle erstellen - und das ohne großen Frust.



Wordperfect bietet dem Anwender auch ein umfassendes Softwarepaket an, das eigentlich alle nützlichen Tools beinhaltet.

Im Gegensatz zu MS Works verfügt ClarisWorks dafür über ein eigenes, direkt ins Programm integriertes Zeichenmodul. Ein weiterer Pluspunkt ist der integrierte Makrorecorder, der das Aufzeichnen von Befehlsfolgen und die Ausführung auf Tastendruck ermöglicht.

Eine Online-Hilfe findet sich zwar in der Software, weitere Unterstützung in Form eines Lernprogramms beispielsweise sucht man jedoch vergeblich. Insgesamt ist ClarisWorks nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, zumal der Preis von rund 600 Mark deutlich über dem von MS Works liegt. Auf dem Macintosh ist ClarisWorks jedoch schon bei Version 2.1 angelangt und bietet jetzt zum Beispiel eine Silbentrennung,

einen Outliner, ausgefeiltere Diagrammtypen sowie ein eigenes Terminalmodul - man kann also gute Dinge sein, daß Claris in absehbarer Zeit auch die Windows-Version generalüberholen wird.

Fazit

Für typischerweise rund 300 Mark bieten die hier getesteten integrierten Programme eine erstaunliche Funktionsvielfalt. Für die typischen SOHO-Anwendungen (Small Office, Home Office = private Anwender oder kleine Firmen) dürften die Möglichkeiten der Works-Produkte meist ausreichen. Unser Favorit ist zur Zeit MS Works in der Version 3.0, denn kein anderes Programm bietet eine derart leicht zu handhabende Oberfläche und so viele Hilfsfunktionen. Auch in puncto Funktionsumfang ist MS Works derzeit die Nummer Eins, obwohl WordPerfect Works ein starker Konkurrent zu werden verspricht. Auch ClarisWorks sollte man keinesfalls unterschätzen: Die aktuelle Version kann trotz einiger guter Funktionen und einer gelungenen Integration der einzelnen Module zwar nicht mit MS Works mithalten, eine "Renovierung" und Anpassung an den Stand der Version 2 auf dem Macintosh könnte das Bild aber sehr schnell ändern.

Richard Vogler ■

A.N.B.I.E.T.E.R

Claris GmbH
Carl-von-Linde-Straße 38
85716 Unterschleißheim
Telefon (089) 31 77 59-0
Fax (089) 31 77 59-20

Microsoft GmbH
Edisonstraße 1
85716 Unterschleißheim
Telefon (089) 3176-0
Fax (089) 3176-1000

WordPerfect
Frankfurter Straße 21-25
65750 Eschborn
Telefon (06196) 904-01
Fax (06196) 46003

A man with a mustache is sitting in a car seat, looking towards the camera. He is wearing a light-colored shirt with a red and white geometric pattern. The car's interior, including the headrest and side panel, is visible in the background.

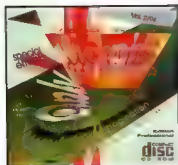
PLAY TIME TV.
DIE SHOW.

SONNTAGS
12.20 UHR.
AUF RTL 2.

Das aktuelle Heft zur Show ist
jetzt im Handel erhältlich.

Only Morphs

Verwandlungsfreudig



Eine Mücke zum Elefanten oder einen Mann zur Frau werden lassen ist gar nicht mehr so schwer: Mit der richtigen Morphing-Software kann nämlich jeder Heim-PC die eindrucksvollsten Verwandlungssequenzen berechnen. Auf der „Only Morph“-CD-ROM finden sich ausschließlich Programme, Demos und Filme zu diesem Thema. Alle vorgefertigten Morphing-Sequenzen sind im AVI-Format gespeichert, außerdem findet sich eine Runtime-Version von Video für Windows auf der CD-ROM. Leider bekommt der interessierte Anwender hier lediglich einen Morph-Player, aber keine Möglichkeit, auch eigene Sequenzen zu erstellen.

I.N.F.O

Bezugsadresse:

NBG Verlag
Postfach 1108
93133 Burglengenfeld
Tel. 03471-70170

System:

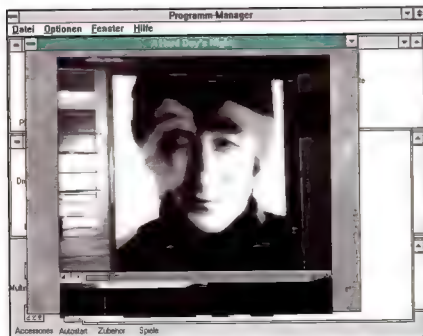
Windows 3.1, VGA

Preis:

DM 29,95

A Hard Day's Night

Beatle Mania



Während die ganze Welt auf die neuen CD-Spielfilme im MPEG-Format wartet, bringt Voyager Company einen wahren Kultfilm auf CD-ROM, der auch ohne teure MPEG-Hardware im Windows-Fenster läuft. Die *A Hard Day's Night* zum gleichnamigen Beatles-Film enthält die ungeschnittenen neunzig Minuten des Kinostreifens von 1964. Wer einen 486er und Windows 3.1 sein eigen nennt, kann bewegte Bilder in ca. 1/2 Bildschirmgröße bewundern und auch den Original-Soundtrack hören. Die Qualität ist trotz des Verzichts auf Zusatzhardware recht beeindruckend. Mit einem Double Speed-CD-ROM-Laufwerk sind keine Stocker zu bemerken, und auch an der Auflösung des Videoclips ist nichts zu bemängeln. Wer die 99 Mark entbehren kann und die Pilzköpfe verehrt, findet derzeit nichts Kultigeres.

I.N.F.O

Bezugsadresse:

Literaturversand
Schulz
33397 Rietberg
Tel. 05244-70808

System:

486er, SVGA, 4MB
RAM, Windows 3.1

Preis:

DM 99,-

A HARD DAY'S NIGHT



because he was sick in bed in his hotel room that day trying to avoid an attack of flu the day before the band's first Ed Sullivan Show appearance.

That opening chord sets up the entire movie - the conflict between old and new, the expectations of the old versus the demands of the young, and the sense of a new culture, rock 'n' roll culture, defining itself against the grain of postwar society.

It should be remembered that *A Hard Day's Night* was written in December of 1963 and January and February of 1964, with some rewrites and additions as filming progressed. There was no guarantee to the makers that the hysteria

Continued - 3 of 166

A HARD DAY'S NIGHT

CONTENTS

- A Hard Day's Night The Movie
- Song Profiles -
- Cast Profiles -
- Crew Profiles -
- It's Paul: Dad
- The Running Jumping & Sneezing Ball Pain
- Interview with Richard Lester
- Theatrical Trailer
- Still Photo Gallery
- Credits

Romside

Copyright

Nach Shareware-CD-ROMs, die bis zum Rand mit Daten gefüllt sind, braucht man heutzutage nicht lange zu suchen. Der NBG-Verlag legte bei seiner ROMSIDE-Serie deshalb auf ein Kriterium Wert, das bei vielen anderen Shareware-Kompilationen noch vernachlässigt wird: Alle Programme und Daten, die sich auf den CD-ROMs der ROMSIDE-Serie befinden, können vom Käufer ohne rechtliche Bedenken weiterverarbeitet und kopiert werden. Für die „Musik und Sounds“-CD beispielsweise wurde ein ganzer Musikverlag inklusive allen Copyrights übernommen. Was für den Privatnutzer kaum problematisch ist, kann bei professionellen Präsentationen bereits zur Rechtsfrage werden. Mit der ROMSIDE-Serie können Anwender jetzt sichergehen, daß sie keine Copyrights verletzen. Erhältlich sind bis jetzt die folgenden Titel: Animationen, Musik und Sounds für Windows 3.1, Grafiken und Bilder sowie German Only 1.

**I.N.F.O****Bezugsadresse:**

NBG Verlag
Postfach 1108
93133 Burglengenfeld
Tel. 03471-70170

System:

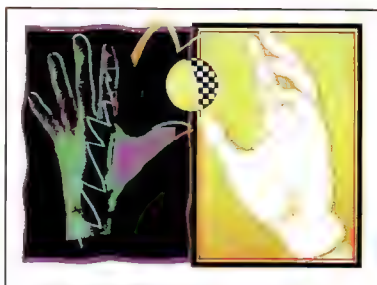
DOS und Windows
3.1, VGA

Preis:

jeweils DM 19,95



Der Gewinner des Wettbewerbs von 1993.



Corel Artshow 1993

Sammlerstücke

Kein anderes Designprogramm erfreut sich unter professionellen Grafikern und Designern so großer Beliebtheit wie Corel DRAW!. Bereits seit drei Jahren richtet Corel deshalb einen weltweiten Wettbewerb aus, in dem zigtausend Benutzer ihre selbstgezeichneten Werke von einer Jury bewerten und prämiieren lassen. Alle Einsendungen werden dann jährlich einmal auf eine CD-ROM gepreßt und unter dem Titel Corel Artshow verkauft. Wer Spaß am „Designen“ hat und professionelle Anregung sucht, bekommt mit der Corel Artshow 1993 auch heuer wieder eine schier unerschöpfliche Fundgrube aus Ideen und Vorlagen. Zu den mehreren tausend Corel DRAW!-Bildern auf der CD-ROM bekommt der Käufer sogar noch einen Hochglanzkatalog, in dem alle Einsendungen als Ausdruck zu finden sind.

**I.N.F.O****Bezugsadresse:**

NBG Verlag
Postfach 1108
93133 Burglengenfeld
Tel. 03471-70170

System:

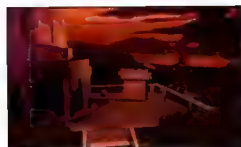
Windows 3.1 mit
Corel DRAW! AB 3.0,
VGA

Preis:

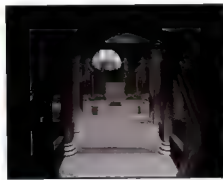
DM 129,-

Under a Killing Moon

Liebling Murphy



San Francisco nach dem dritten Weltkrieg: „Mein Name ist Murphy, Tex Murphy, und obwohl man kaum glauben wird, daß es diese Berufssparte nach einem Atomkrieg überhaupt noch geben kann, bin ich praktizierender Privatdetektiv. Wie bei allen meinen Berufsgenossen aus den billigen Fernsehserien der Vorkriegszeit, ist auch mein Markenzeichen der Trenchcoat und die Ray Ban.“ Die Rolle dieses rauhbeinigen Berufsschnüfflers spielen Sie in einem Krimi-Adventure der besonderen Macht: Under a Killing Moon kommt als interaktiver Kriminalfilm auf insgesamt drei CD-ROMs. Ähnlich wie seinerzeit bei 7th Guest bewegen Sie sich in einer virtuellen Welt. Under a Killing Moon soll aber bedeutend besser sein: Jetzt soll es endlich möglich werden, seinen Blickwinkel in alle möglichen Richtungen schweifen zu lassen. Dank einer neuentwickelten 3D-Engine sollen dann auch völlig freie Bewegungen in 3D-Studio-generierten Räumen möglich sein. Anhand der ersten Bilder, die uns der Hersteller Access zeigte, läßt sich noch nicht viel über den „Interaktiven Spielfilm“ aussagen – die Daten klingen aber doch recht beeindruckend: Über zwei Stunden an digitalisierten Videoaufnahmen mit bekannten U.S.-Schauspielern, digitalisierte Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln und die Option, das ganze Abenteuer als persönlichen, abendfüllenden Spielfilm abzuspeichern.



I.N.F.O

Hersteller:

Access/U.S. Gold

System:386er, 4MB RAM,
SVGA, Soundkarte**Erscheinungs-****datum:**

Juni '94

Preis:

DM 159,95

Alles über HIFI

High Fidelity

I.N.F.O

Bezugsadresse:

NBG Verlag

Postfach 1108

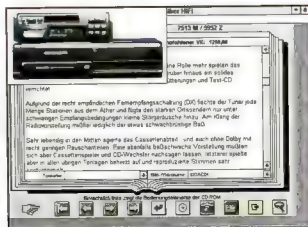
93133 Burglengenfeld

Tel. 09471-70170

System:Windows 3.1, VGA,
Soundkarte**Preis:**

DM 49,-

Was die PC Games auf dem PC-Spielemarkt ist, ist die Fachzeitschrift Audio auf dem HIFI-Sektor. Nachdem die Zeitschrift schon mit einigen Musik-CDs auf den Markt gegangen ist, macht sie jetzt den Schritt zur CD-ROM. Die Möglichkeiten des neuen Mediums wurden auch tatsächlich gut ausgenutzt: Neben sämtlichen Audio-Vergleichstests von 1992 bis 1994 findet der HIFI-Freak mehr als 500 Vorstellungen aktueller Geräte, Hunderte von Produktfotos, ein Lexikon der wichtigsten Begriffe aus dem Audiobereich, verschiedene Klangbeispiele und vieles mehr. Alles in allem eine CD-ROM, von der sich andere Magazine eine Scheibe abschneiden können...



Ein neuer CD-Wechsler für's Auto?
Auf dieser CD-ROM finden Sie mehrere hundert Testberichte, Tabellen und zugehöriges Bildmaterial.



Sammelordner,
Bestellschein, auf der
TIPS&Tricks-Inhaltsseite
in diesem Heft.

32 Seiten
in allen Heften mit
diesem Zeichen:

COMPUTEC
magazine

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospieldmagazine.



CD-Romix

Knuff! Bang! Wumm!

Passionierten Comic-Sammlern wird die „Ultraverse“-Comicserie ein geläufiger Begriff sein. Mit der CD-ROMIX-Reihe sollen die Erfolgscomics jetzt um ein neues Medium bereichert werden. Die Qualität der bisher erschienenen CD-ROM-Comics konnte noch nicht so recht überzeugen, aber für diese drei CDs wurde erstaunliches geleistet: Die Erstausgaben der Comicserien „Hardcase“, „Prime“ und „Free“ wurden komplett neu überarbeitet, animiert, vertont und als Comic zum Anschauen auf CD gepreßt. Mittels Überblendtechnik und True-Color-Grafik wird hier erstmals gezeigt, was der Begriff „Multimedia-Comic“ wirklich bedeuten kann.



I • N • F • O

Bezugsadresse:

Brainiax Teachware
Postfach 243
35502 Butzbach
Tel. 06033-74074

System:

386er, min. 3MB
RAM, VGA oder
SVGA, Soundkarte

Preis:

jeweils DM 34,90

NEC 4X Pro

CD Quattro

NEC 4X Pro



Durch die nochmals erhöhte Umdrehungsgeschwindigkeit des NEC 4X Pro liegt die Übertragungsrate jetzt bei saten 600 KByte/sec. Im Vergleich dazu liefert das NEC 3X „nur“ 450 KByte/sec und ein normales Double-Speed-Laufwerk 300 KByte/sec, während eine typische AT-Bus-Festplatte mit etwa 800 bis 1.000 KByte/sec nur noch geringfügig über diesem Wert liegt. Die angegebene, mittlere Zugriffszeit des NEC 4X von 180 ms ist besser als die

aller anderen CD-ROM-Laufwerke, doch im praktischen Einsatz ergab sich nur beim Arbeiten mit größeren Dateien ein spürbarer Geschwindigkeitsvorteil. Das NEC 4X wird derzeit nur als externes Modell angeboten und unterscheidet sich äußerlich nicht von dem schon bekannten 3X: An der Frontseite sitzt ein kleines LCD-Display, der Hauptschalter ist seitlich untergebracht, und zum Audio-Betrieb sind die bekannten Funktionstasten

vorhanden. Die CD wird über einen Caddy in das Laufwerk eingelegt, das zum Staubschutz über einen doppelten Klappenmechanismus und über eine automatische Linsenreinigung verfügt. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von knapp 2.000 Mark ist das NEC 4X zunächst mal nur für Profi interessant - oder für solche Hobbyisten, die immer das Feinste vom Feinen haben wollen.

Christian Späthe ■

I • N • F • O

Übertragungsrate: 600 KByte/sec
Zugriffszeit: 180ms

Puffer: 256 KByte

Schnittstelle: SCSI-1 und 2
umschaltbar

Preis: DM 200,-

Der Hammer des Monats



UFO

Eine gelungenen Mischung aus Simulation und Strategie.

85%



Die Siedler

Beschauliches, komplexes Strategiespiel auf hohem Niveau.

82%



Ultima 8

technisch und spielerisch die Referenz im Genre Rollenspiel.

94%

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **PC GAMES** oder **COMPUTEC VERLAG** gewinnt, bekommt eines der abgebildeten Spiele (mit Zuzahlung) als Prämie. Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

☐ Ich will das PC GAMES-Abo

(DM 79,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr

PG 0794

☐ Ich will das PC ACTION/ PC GAMES Kombi-Abo (DM 17,-/ Monat; Halbjährliche o. jährliche Berechnung)

PA 0794

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!

Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

☐ Bequem per Bankenzug

Konto.-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PC GAMES. Bitte schicken Sie die angekreuzte Prämie so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

dazu erhalte ich folgende Prämie (nur eine möglich!):

☐ UFO Zuzahlung: DM 69,- Art.-Nr. 999

☐ Die Siedler Zuzahlung: DM 69,- Art.-Nr. 1000

☐ Ultima 8 Zuzahlung: DM 69,- Art.-Nr. 1001

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung: (bitte ankreuzen)

☐ Bequem per Bankenzug

Konto.-Nr.

BLZ

☐ Gegen Nachnahme

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

The Horde

Hordengrauen



Das amerikanische Softwarehaus Crystal Dynamics sollte eigentlich das Vorzeigelabel des mit vielen Vorschußlorbeeren bedachten 3DO-Systems werden. Doch wegen der wenig berauschenden Verkaufszahlen dieser neuen Superkonsole erscheinen die Produkte jetzt auch auf CD-ROM für PCs. Gut für uns!

Vor langer, langer Zeit im Königreich um die Ecke

Es war einmal ein armer Findling namens Chancey. Ganz allein auf dieser Welt, ohne Heim und Familie, wurde er von einer freundlichen Herde wilder Kühe aufgezogen. Arm aber ehrgeizig trat er als junger Mann eine Stellung als Mundschenk im Palast des gütigen Königs Winthrop von Franzpowanki an. Er servierte Wein, reichte den Truthahn herum und beseitigte ohne Murren die Schweinereien seiner adligen Herrschaften. Nur Rinderbraten und Kalbslenden weigerte er sich zu servieren. Als aber eines Tages der König während eines Festessens an einem extragroßen Bissen Truthahn zu ersticken drohte, war es kein Geringerer als unser Held Chancey, der zu seiner Rettung eilte. In tiefer Dankbarkeit schlug der König den verdutzten Chancey umgehend zum Ritter, schenkte

ihm das mächtige Schwert Grimthwacker, machte ihn zum Großgrundbesitzer und sich selbst wieder über den Truthahn her. Chancey, nach Sekunden zuvor nur ein einfacher Mundschenk, war nun Sir Chancey der Tapfere, Beschützer und Gutsherr von Shinto.

Eine Kleinigkeit hatte man allerdings vergessen zu erwähnen: Shinto wimmelt nur so von den bösen Hordlingen, ei-

ner Bande von großmäuligen, übelriechenden roten Monstern, die alles in sich hineinstopfen, was mit Gewalt hineinpaßt. Sie kommen aus allen Richtungen, fressen ganze Kühe zum Frühstück, reißen jeden Getreidehalm aus der Erde, zertrampeln die Geranien und die kleine Blonde vom Nachbarhaus, auf die Sie ein Auge geworfen haben. Einen Vorteil haben Hordlinge: Sie sind echt dumm. Saudumm!

Der Hordling und wie er die Welt sieht

The Horde kann im weitesten Sinne als eine Mischung zwischen SimCity und Castles beschrieben werden. Chanceys Aufgabe besteht darin, ein Dorf aufzubauen, das attraktiv genug ist, um neue Bewohner anzuziehen und es vor den ständig attackierenden Hordlingen zu beschützen. Das Spiel hat fünf verschiedene Szenarien, in denen man jeweils mehrere Jahre verbringt, bevor man vom König ein neues Fürstentum zugeteilt bekommt. Glücklicherweise bleiben einem die in den vorherigen Szenarien erwirtschafteten Gelder erhalten. Jedes Jahr hat vier Jahreszeiten, die wiederum in zwei Phasen unterteilt sind. Die erste Phase ist die Bauphase, in der man, wie der Name erahnen läßt, das Dorf aufbaut. Die zweite Phase ist die Kampfphase, in der man sein Dorf gegen die rülpenden Rüpel verteidigt. Bevor wir



Ein echt abgedrehtes Spiel. Wer kommt schon auf die Idee, einen kleinen Jungen von Kühen aufziehen zu lassen. Bravo, Crystal Dynamics!



Auf dem Scanner (rechts unten im Bild) werden ständig die noch vorhandenen Hordlinge angezeigt. So verliert man nie den Überblick.

besprechen, wie wir einen Hordling in einen handlichen roten Schleimhaufen verwandeln, wenden wir uns zunächst der ersten Phase zu.

Schaffe, schaffe, Dörfler baue

Die Bau- und Konstruktionsphase ist genau zwei Minuten lang. Hierzu wählt man in einer Toolbox die gewünschte Verbesserung, wodurch der Cursor deren Form annimmt. Danach platziert man den jeweiligen Gegenstand im gewünschten Bereich. Sollte einem hierbei ein Fehler unterlaufen, klickt man einfach wieder auf den Gegenstand, der dann verschwindet. Die Kosten werden selbstredend zurückerstattet.

Zu Beginn des Spiels stehen einem die folgenden Optionen zur Verfügung:

Dig (Graben). Mit diesem Befehl können Sie das Land für Ackerbau und Viehzucht nutzbar machen und Wassergräben erweitern oder auffüllen

Dieser Befehl eignet sich zum Anlegen von Wassergräben, in denen die Hordlinge ertrinken. Wie schon erwähnt, sind die Hordlinge so richtig schön dumm.

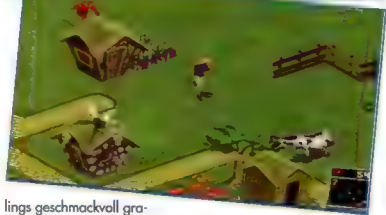
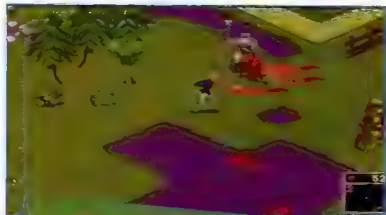
Plant Tree (Bäume pflanzen).

Und wüßte ich, daß morgen die Welt ende, würde ich heute noch ein Apfelbäumchen pflanzen. (Hordling Luther). Mit diesem Befehl pflanzen Sie Bäume, die nach einigen Jahren gewinnbringend verkauft werden können. Bäume machen das Land außerdem attraktiver und ziehen neue Bewohner an.

Buy Cow (Kuh kaufen). Kühe sind die beste Einkommensquelle im Spiel. Pro Jahreszeit bringt eine Kuh satte 25 Goldstücke. Da der Anschaffungspreis einer Kuh 100 Goldstücke beträgt, müssen diese natürlich besonders gut beschützt werden. Unglücklicherweise sind Kühe der beliebtesten Snack aller Hordlinge, insbesondere auf Toast mit viel Mayo.

Dig Pit (Grube anlegen). Mit dieser Option platzieren Sie eine Grube, die mit zugespitzten Eisenstäben gefüllt ist. Hordlinge wandern immer wieder gerne in diese Gruben hinein. Danach wird der Darminhalt des Hord-

Um die nimmersatten Hordlinge besser und effektiver bekämpfen zu können, sollte man Ritter anheuern. Alles eine Frage des Geldes!



lings geschmackvoll grafisch repräsentiert. Hordlinge sind halt voll bekackt.

Erect Fence (Zaun bauen).

Zäune sind ein wirksamer Schutz gegen die heranströmende Horde. Obwohl es ihnen letztendlich gelingen wird, über den Zaun zu klettern, gibt dies Chauncey genug Zeit, mit dem mächtigen Grimthwacker in die Gefahrenzone zu rennen. Später besteht auch die Möglichkeit, Steinmauern zu bauen.

Weitere nützliche Gegenstän-

de wie Flammenwerfer, Bomben oder Teleportringe sowie Ritter und Bogenschützen sind erhältlich, sobald man genug Geld für deren Anschaffung erwirtschaftet hat.

Voll auf die Nuß

Die zweite Phase ist die Kampfphase. Eine Bande Hordlinge rennt absolut planlos (habe ich erwähnt, daß sie unglaublich dumm sind?) auf das Dorf zu und beginnt so-



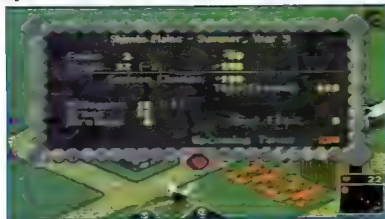
Im Kampf mit den fieschen Hordlingen geht es heiß her! Bei einem Treffer zerplatzen die Hordlings wie Seifenblasen!



Digital Hollywood

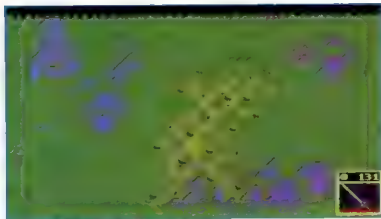


Am Ende einer Runde wird eine kurze, aber übersichtliche Statistik ausgegeben, um den Spieler auf dem laufenden zu halten.



fort, alles zu fressen, was nicht festgenagelt ist. Zeit für Grimthwacker, das gar wunderliche Schwert, das Chauncey von König Winthrop bekam. Bedauerlicherweise wiegt das Schwert ca. zweimal so viel wie Chauncey, daher läßt seine Kampftechnik etwas zu wünschen übrig. Er schwingt das Schwert einfach im Kreis, was leichte Schwindelzustände hervorrufen kann. Wenn er es übertreibt, braucht er ein oder zwei Sekunden, um sich wieder zu orientieren. Die Kampfszenen sind witzig aufgemacht und ein fester Bestandteil des Spiels. Für reine Simulationfans ist The Horde daher ungeeignet. Niedergemetzelte Hordlinge explodieren

mit einem äußerst befriedigenden Splatt-Geräusch. Insgesamt gibt es acht verschiedene Hordlingsgattungen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, z. B. Piranha-, Wald- und Sumpfhordlinge, um nur einige zu nennen. Nehmen Sie sich vor den weiblichen Hordlingen in acht! Die haben nämlich die schlechte Angewohnheit, Chauncey erst ein oder mehrere Küßchen zu geben, bevor sie ihn aufessen. Da gibts nur eine Rettung: Grimthwacker her und SPLATT!!! Am Ende des Jahres werden, wie könnte es anders sein, die Steuern fällig. Wenn diese Abgaben nicht geleistet werden, wandert Chauncey ins Schuldnergefängnis und das



Die große Übersichtskarte überzeugt zwar nicht durch besondere grafische Feinheiten, ist aber mehr als funktionell.

Spiel ist zu Ende. Neue Waffen und Hilfsmittel werden auch immer pünktlich zu Silver angeboten. Spielstände können ebenfalls nur am Jahresende gespeichert werden. Insgesamt stehen zehn Speicherplätze zur Verfügung. Gespeicherte Spiele können jederzeit geladen werden.

Effekte

Die Videosequenzen und Soundeffekte in The Horde sind vom Allerfeinsten. Videos laufen in einem relativ großen Fenster selbst auf einem 386er Rechner mit einem Single-Speed-CD-Laufwerk ruckelfrei ab. Sie sind nicht interaktiv, was in diesem Fall nicht unbe-

dingt ein Nachteil ist. Sie begleiten das eigentliche Spiel mit witzigen Kommentaren, Wetterberichten und News aus Franzpowanki - alles mit knochentrockenem Humor. The Horde weist ein beeindruckendes Aufgebot bekannter amerikanischer Schauspieler auf. Ein Interview mit Kirk Cameron, der die Rolle von Chauncey spielt, finden Sie auf dieser Seite. The Horde ist ein gut gelungenes Spiel, das mit zunehmender Spieldauer immer besser wird. Zu Beginn läuft alles im Schneckentempo ab und man fragt sich, was das eigentlich soll. Spätestens nach dem zweiten Angriff der Horde gewinnt man jedoch den Ein-

Interview mit Kirk Cameron



Während der CES hatten wir Gelegenheit, Kirk Cameron einige Fragen zum Spiel zu stellen. Wunder über Wunder: Ein ganz normaler, freundlicher junger Mann präsentierte sich sympathisch und hilfsbereit. Kirks Fernsehserie "Growing Pains" lief acht Jahre im amerikanischen Fernsehen (in Deutschland auf RTL) und in den USA kennt ihn jedes Kind.

PC Games: Wie kamst Du zu der Rolle des Chauncey in The Horde.

Kirk: Nach der letzten Folge von Growing Pains habe ich ein ganzes Jahr gefaulenzt. Und bevor ich meine neue TV-Serie beginne, wollte ich noch etwas anderes tun. Also kam mir das Angebot gerade recht.

PC Games: Siehst Du für Schauspieler eine Zukunft in diesem Medium.

Kirk: Ja. Das hat mich auch so gereizt an der Sache. Das ist etwas Brandneues und ich wollte wirklich daran teilnehmen und meine eigenen ersten Erfahrungen damit machen.

PC Games: Hast Du eine Beziehung zu Computerspielen?

Kirk: Hauptsächlich durch meine Nichten und Neffen mit denen ich oft an Videokonsolen spiele. Ich selbst habe keinen Computer, auch kein 3DO-System, aber das kann sich schnell ändern.

PC Games: Vielen Dank, Kirk.

Kirk: Gern geschehen. Und schaut Euch meine neue Serie an, wenn Sie in Deutschland anlauft.



In der Fernsehserie
Unser lautes Heim
war Kirk Cameron
noch ein friedlicher
junger Mann.



druck, daß man es hier vielleicht doch mit einer Herausforderung zu tun hat. Wenn man sein erstes Dorf erfolgreich aufgebaut hat und zu neuen Taten aufbricht, ist man bereits mit echtem Stolz erfüllt. Und danach gehts erst richtig los! Die Hordlinge haben das Zeug zu digitalen Superstars. Irgendwie wachsen sie einem trotz allem ein wenig ans Herz. Eigentlich sind sie ja be-

dauernwerte Kreaturen, die nur ihrem Trieb folgen. Da kommt gerade einer. Vielleicht sollte ich ihn einfach in Ruhe lassen oder versuchen, das Problem im Dialog zu lösen. Wenn Sie nur nicht so verdammt dumm wären...Ahh, zum Geier damit...
SPLATTTTT!!!!

Markus Krichel ■



Umzäunt man alle Kühe mit tiefen Fallgruben, so sind sie vor den Angriffen der Hordlinge weitgehend sicher.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	Soundblaster
HD 1 MB	Roland
C64-40 MB	General MIDI
MEM 540 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Bertelsmann vertreibt The Horde in Deutschland

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Crystal Dynamics

**Lassen Sie sich was
einfallen, aber schnell!**

Managen Sie den verrücktesten
Fernsehsender der Welt!
Jetzt auf Diskette:

die Super-Simulation von Rainbow Arts



Für MS-DOS
& Windows
19,80 DM
Diskette im Heft

MAD TV - Big Business für Fernsehfans:

Die Einschaltquoten sind im Keller, die Finanzen schon lange. Wie Sie zu diesem Job gekommen sind, verschweigen wir lieber. Doch, Alles liegt in Ihrer Hand. Der Nachrichtenticker rasselt, der Spielfilm für Freitag fehlt, eine neue Show muß produziert werden und der Werbevertrag ist noch nicht verlängert. Der Grund für all den Streß: Betty Botterblom, die heißeste Frau der ganzen Stadt. Einschaltquoten für den Boß, Kulturprogramm für Betty - und das alles ohne Geld. Die Konkurrenz lacht, die seltsamen Nachbarn wundern sich über Ihr Job!

Zeitschriftenhandel

Retten Sie die Menschheit vor dem unheimlichen Anferndischen! Holen Sie sich das actiongeladene Grafik-Adventure von LucasArts. 'Zak McKracken' gibt es ab sofort im Handel. (Für Windows und MS-DOS)

TV-Windows



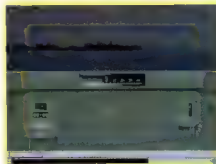
Burning Steel 2

Klangvoll

SI nimmt Abstand von den Spieleherstellern, die ihre Produkte ohne jegliche Änderungen auf CD pressen. Das in den USA unter dem Namen Great Naval Battles laufende Spiel richtet sich vor allem an Spieler, die ein komplexes Strategie-Game ohne unverständliche Zusammenhänge spielen möchten. Mit Burning Steel 2 veröffentlicht das vor allem für Rollenspiele bekannte Softwarehaus kurz nach dem Erscheinen der Diskettenversion den passenden Silberling - aufgewertet mit gut 25 Minuten hervorragender Audiotracks. Von weiteren Erweiterungen wie etwa Videoszenen, zusätzlichen Missionen oder gar einer deutschsprachigen Oberfläche wurde leider Abstand genommen, so daß sich ein Update also kaum lohnen dürfte. Obwohl das Spiel sogar geringfügig mehr Festplattenspeicher nutzt als die Diskettenversion, hat sich grafisch nichts getan. Die ohnehin recht guten Soundeffekte wurden ebenfalls nicht verändert. Das größte Manko, die vielfach verschachtelten Menüs, wurde selbstverständlich auch nicht be-

haben. Hoffen wir also, daß das an sich gute Spiel als Burning Steel 3 eine würdige Benutzeroberfläche erhält. Burning Steel 2 installiert sich völlig auf die Festplatte, der CD-Player wird nur als Musikbox genutzt.

Harald Wagner ■



The Lost Files of Sherlock Holmes

Fragwürdig

Mit The Lost Files of Sherlock Holmes - The Case of the Serated Scalpel veröffentlicht Electronic Arts die CD-Version eines vergleichsweise alten Spiels. Das vor über einem Jahr auf Diskette erschienene Spiel konnte bereits damals

viele Freunde gewinnen, obwohl die Speicheranforderungen nicht gerade moderat waren. Das stimmungsvolle Adventure, das von dem Spieler nicht zu geringe kriminalistische Fähigkeiten verlangt, präsentiert sich auf der CD in beinahe unveränderter Form.

Weder Audio-Sound noch verbesserte Grafiken wurden dem Spiel vergönnt, dafür finden sich auf der CD neben der vollständig deutschsprachigen Fassung auch noch die englische und die spanische Version. Auf der Festplatte belegen die Lost Files of Sherlock Holmes gerade mal 100 KB - im Vergleich zu den 30 MB der Diskettenversion ein nicht zu verachtender Fortschritt. Auf Demos oder ähnliche Bonusprodukte wurde leider auch verzichtet, so daß das CD-Format wieder einmal nur unvollständig genutzt wird.

Harald Wagner ■



SPECS & TECS

EMS	AuLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
CD 18 MB	General MIDI
MEMS 40 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- integrierter Video-rekorder

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Strategie



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

SPECS & TECS

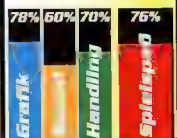
EMS	AuLib
386 er	SoundBlaster
HD 0 MB	Roland
CD 90 MB	General MIDI
MEMS 40 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- keine nennenswerten Veränderungen

CD-ADVANTAGE
mangelhaft

RANKING

Adventure



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Electronic Arts

Für Spiele keine Kohle...?



PAKET 1

Red October
für PC 5,25"
Action-Spiel

Speedball
für PC 5,25"
Strategie und
Schnelligkeit sind
absolut gefordert

Killing Cloud
für PC 5,25"
Action-Spiel

DM 10,-

Defender of the Crown
für PC 5,25"
Einzigartige Mischung aus
Rollenspiel & Strategie

PAKET 2

Waterloo
für PC 3,5"
Simulation

Might & Magic 3
für PC 3,5"
Rollenspiel

Killing Cloud
für PC 5,25"
Action-Spiel

DM 70,-

Indiana Jones - The last
Crusade für PC 3,5"
Action-Adventure

PAKET 3

Amberstar
für PC 3,5"
Rollenspiel

Speedball
für PC 5,25"
Strategie und
Schnelligkeit sind
absolut gefordert

Airbus A320
für PC 3,5"
Flugsimulation
USA Edition

DM 80,-

Airbus A320
für PC 3,5"
Flugsimulation
Europa Edition

Hiermit bestelle ich folgende(s) PC-Paket(e):

☐ Paket 1 zu DM 10,-

bestehend aus: Defender of the Crown (PC 5,25"), Killing Cloud (PC 5,25"), The Hunt for the Red October (PC 5,25"), Speedball (PC 5,25")

☐ Paket 2 zu DM 70,-

bestehend aus: Might & Magic 3 (PC 3,5"), Waterloo (PC 3,5"), Killing Cloud (PC 5,25"), Indiana Jones (PC 3,5")

☐ Paket 3 zu DM 80,-

bestehend aus: Airbus USA (PC 3,5"), Airbus Europa (PC 3,5"), Amberstar (PC 3,5"), Speedball (PC 5,25")

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)



Unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, aus-
schneiden, auf eine Postkarte
kleben und an nachstehende
Adresse schicken.

Bestellt werden kann
per **VORKASSE**
(Scheck/ Bargeld + 5,- DM
Unkostenbeitrag Inland/
12,- DM Ausland)
oder per **NACHNAHME**
(+ Nachnahmegebühr
DM 7,50) über:

**Computec Verlag,
Leserservice,
Postfach,
90327 Nürnberg.**

Bei Bestellung per
Nachnahme
(+ Nachnahmegebühr) kann
auch telefonisch unter
0911 - 64 27 76 3
(Mo-Do: 12.30 - 16.00 Uhr,
Freitag: 9.00 - 12.00 Uhr)
oder per Fax unter
0911 - 64 26 33 3
bestellt werden

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Dragon's Lair

Trickfilmschau

Über zehn Jahre ist es jetzt schon her, seitdem der Dragon's Lair-Geldschlucker-Automat für Furore in Deutschlands Spielhallen sorgte. Der Trickfilmgrafik und dem lupenreinen Sound konnte damals keiner so leicht widerstehen. Erst wenn die letzte Mark im Geldschacht gelandet war, mußte man sich von dieser Höllenmaschine losreißen.

Dieser große Erfolg wurde Dragon's Lair weniger wegen dem brillanten Spielprinzip, als vielmehr wegen seiner zukunftsweisenden Technik zuteil. Erstmals hatten die Programmierer Grafik und Sound sämtlicher Szenen vorberechnet und diese während des Abenteuers dann in Echtzeit direkt von der Bildplatte eingespielt. Die perfekte Realisierung des Comic-Adventures verfehlte seine Wirkung nicht; Dragon's Lair wurde zum Megahit.

Doch seitdem sind schon einige Bits den Datenbus der PCs hinuntergefloßen. Sprich, die technische Entwicklung ermöglichte es, das Drachenabenteuer auch in die heimischen Wohnzimmer zu bringen. Zahlreiche Umsetzungen, hauptsächlich für den Amigo, erschienen auf dem Markt. Das Gameplay war dabei leider so kläglich, daß damit nicht an die großen Erfolge früherer Tage angeknüpft werden konnte. Die Verantwortlichen ließen aber trotzdem nicht locker, und so erschien letztes

Jahr sogar eine Version für Nintendos Super-Unterhaltungskonsolle (SNES). Mit der eigentlichen Ur-Fassung von Dragon's Lair hatte dieses Jump & Run aber nicht mehr viel am Hut.

Laserlike

Im Frühjahr 1994 ist es nun endlich soweit: Nachdem sich die CD-ROM-Technologie langsam auf breiter Front durchsetzt, sollte auch der Klassiker

Dragon's Lair seinen Weg zum Multimedia-PC finden. Die CD-Fassung würde erstmals Originalgrafik und -sound wie in der Spielhalle bieten. Hierbei gibt es auch keinen Anlaß zum Meckern. Denn die technische Realisierung ist wirklich ansehnlich. Bildschirmfüllend muß Ritter Dirk the Daring über 60 Sequenzen bewältigen, bis er die hochwohlgeborene Prinzessin Daphne aus den Klauen des bösen Drachen Singe befreien kann. Die vielen verschiedenen

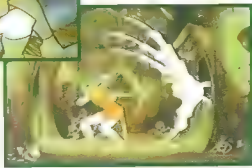
Bösewichte, die Dirk dabei ans Leder wollen, würden auch für die notwendige Motivation sorgen, um Dragon's Lair öfter als einmal durchzuspielen. Doch leider hat man es auch bei der CD-ROM-Version versäumt, dem Ganzen einen winzigen Hauch von Spielbarkeit einzuflößen.

Klick Tips

Dessen sind sich wohl auch die Macher aus dem Hause ReadySoft bewußt. Denn wie sollte man es sich sonst erklären, daß im Handbuch neben einem kurzen Storyabriss auch die Komplettlösung für den Spielspaß-Tiefflieger bereitliegt? Das Hauptproblem bei Dragon's Lair ist, daß Sie nicht die Aktionen des Titelhelden steuern können, sondern nur seine Reaktionen. Das heißt, Sie betrachten die jeweilige Filmsequenz immer bis zu einem kritischen Punkt, ohne auf die Handlung Einfluß nehmen zu können. Befindet sich Dirk jedoch plötzlich in einer nahezu ausgewogenen Situation, dann dürfen Sie



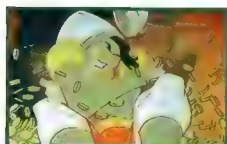
Wahrscheinlich hat auch der Titelheld Dirk mit dem obskuren Gameplay so seine Probleme.



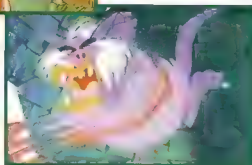
ihm mittels Rechts/Links-Oben/Unten-Kommando mitteilen, wie er aus dem Schlamm wieder lebend herauskommt. Wenn das alles nichts mehr nützt, dann darf Dirk noch sein blitzendes Schwert zücken. Deshalb brauchen Sie aber nicht denken, daß hier beinhardt Action oder Rätselknocken gefragt ist. Lediglich durch das Trial & Error-Prinzip können Sie nach einigen Versuchen die richtige Reaktion herausfinden. Aber es kommt

noch schlimmer. Selbst wenn Sie die Klick-Tips aus dem Handbuch zu Rate ziehen, ist es noch lange nicht sicher, daß Sie sofort weiterkommen. Denn freundlicherweise hat man das Gameplay so kritisch ausgelegt, daß man innerhalb von Sekundenbruchteilen die richtige Taste drücken muß. Da die Übertragung des CD-ROM-Laufwerks aber leichten Schwankungen unterliegt, kann es sein, daß Sie eine Taste schon vor oder erst nach einer drohenden Gefahr drücken müssen. In welchen Tiefstbereichen der Spielreue Dragon's Lair damit vordringt, kann man sich wohl vorstellen.

Thomas Brenner ■



Der erhoffte Geldregen wird sich bei ReadySoft durch dieses laue Spielvergnügen wohl nicht einstellen.



Statement

Schade, schade! Im Hause ReadySoft hat man nichts aus den Fehlern vergangener Umsetzungen gelernt. So überwältigend die Anziehungskraft des Dragon's Lair-Spielhallenautomaten war, so abstoßend ist das Gameplay der vorliegenden MPC-Fassung. Der Höhepunkt an mangelnder Interaktivität wird bei diesem Spiel prompt erreicht. Finger weg!



Shadow Caster Schattenwelten

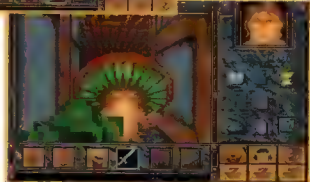
Das schnelle 3D-Spiel, das große Ähnlichkeiten mit den Ultima-Underworld-Spielen des gleichen Herstellers hat, wurde mit einer sehr angenehmen Sprachausgabe ausgestattet. Obwohl Origin vor kurzer Zeit ankündigte, nur noch deutschsprachige Software auf dem deutschen Markt zu veröffentlichen, blieb Shadow Caster davon leider unberührt: die insgesamt sieben Minuten Sprache liegen als Audio-Tracks nur auf englisch vor, lediglich das Handbuch wurde übersetzt. Die CD-Version kann außerdem mit zwei neuen Levels und neuen, detailreicheren Grafiken

aufwarten, die das Spiel im Vergleich zur Diskettenversion jedoch nicht merklich verlangsamen. Besitzer des Cyberman, die ja bereits eine Demoversion des Programms besitzen sollten, wurden auch nicht vergessen. Obwohl Shadow Caster bereits ein halbes Jahr alt ist, stellt dieser Fantasy-Vorfahr von Doom noch immer die erste Wahl für Fans actionlastiger Rollenspiele dar.

Harald Wagner ■



Die Rätsel beschränken sich auf äußerst wenige Elemente.



SPECS & TECS

EMS	AdLib
356 ar	SoundMaster
HD 1 MB	Roland
CD 30 MB	General MIDI
MEM 500 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- Benötigt 4 MB EMS

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING



SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 ar	SoundMaster
HD 5 MB	Roland
CD 25 MB	General MIDI
MEM 550 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN

- benötigt 4 MB RAM
- unterstützt Logitech Cyberman

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING



Eye of the Storm

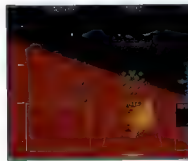
Große Verpackung - nichts dahinter...

Da wir uns mitten im Zeitalter der CD-ROM befinden, ist die Erwartungshaltung bei jeder Neuerscheinung natürlich entsprechend hoch.

Um so enttäuschter ist man, wenn der erste Blick auf die verschwindend geringe Datenmenge von 2,8 Megabyte fällt. Das ist gerade mal der 220. Teil der Gesamtkapazität einer CD. Geopack hätte das ganze Spektakel wohl auf einer einzigen Diskette Platz gefunden. Eye of

zu sehen. In einem Raumgleiter durchfliegt er seinen Bezirk, kämpft gegen feindliche Schiffe, filmt neue Lebensformen und lüftet die Geheimnisse rätselhafter Relikte.

Alle Taten und Entscheidungen werden live an ein interessantes Fernsehpublikum übermittelt. Filmt man noch nie gesehene Lebensformen, so klingelt es in der Kasse. Und auch einem kleinen Gefecht



the Storm ist eine Mischung aus den Genres Strategie und Action. Der Protagonist ist Mitglied der interstellaren Umweltschutzbehörde und hat die Aufgabe, in der Atmosphäre des Jupiters nach dem Rechten



ist der Zuschauer natürlich nicht abgeneigt... Mit dem vollen Geldbeutel kehrt man zur Basis zurück, um Treibstoff und bessere Ausrüstungsge-



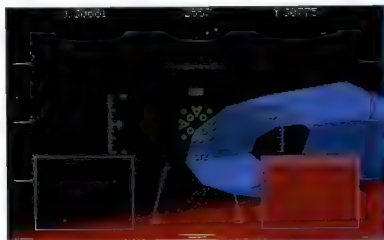
Mit solchen Menügrafiken lockt man heutzutage wirklich keinen Hund mehr hinter dem Ofen hervor.

genstände zu kaufen. So handelt man sich durch 64 Missionen, bis endlich alle Geheimnisse des Jupiters aufgedeckt sind.

Die Grafik erinnert stark an solch einfache Spiele wie Stellar 7 von Dynamix. Gut gelungen ist hingegen das recht einfache und schnelle Scrolling. Gesteuert wird mit der Maus und einer Kombination aus Hotkeys

für verschiedene Spielmodi. Rebellion hat es leider verpaßt, ein umfassendes Werk zu erstellen. Es leuchtet ja auch ein, daß auf 2,8 Megabyte die Bereiche Erkundung, Strategie und Kampf nur angekratzt werden können. Es gibt von jedem etwas, aber dies kann nur als Anregung verstanden werden.

Andreas Rizzi ■



Die Vektorgrafik, die bei Eye of the Storm verwendet wird, war vielleicht 1990 up to date.

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 or	SoundBlaster
HD 2,8 MB	Roland
CD 2,8 MB	General MIDI
MEM 500 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- kopiert sich vollständig auf die Festplatte

CD-ADVANTAGE
ungenügend

RANKING

Simulation

40%	40%	62%	52%
Grafik	Sound	Handling	Spielpaß

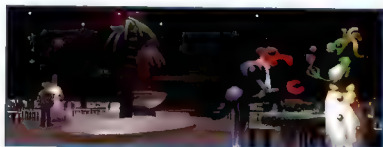
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Rebellion

Spaceship Warlock

Sternenzauberer

Es gibt CD-Adventures und CD-Adventures. Während sich Titel wie **Return to Zork** weitestgehend an die traditionellen Spieloberflächen halten, verwenden die meisten speziellen CD-Titel ein System, das dem Spieler kaum Freiheiten läßt. Auch **SS Warlock** beschränkt sich darauf, eine interaktive Diashow zu zeigen.



Bei **Spaceship Warlock** handelt es sich um eine Kombination aus Adventure und interaktivem Science-Fiction-Film. Der Spieler befindet sich in der Stadt Stambul, die nur aus Polizeisperren und fast leeren Straßen zu bestehen scheint. Als er diesen unwirtlichen Planeten mit einem Luxusraumschiff verlassen will, wird er und die Besatzung von Piraten gefangenengenommen. Nachdem er sich vernünftigerweise den Piraten anschließt, beginnt für ihn laut Verpackung "eine Reise jenseits des Vorstellbaren, eine Reise durch die Galaxis, der Aufbruch zu einem unvorstellbaren Abenteuer".

Interaktiv?

Während des gesamten unvorstellbaren Abenteuers wird der Spieler leider nie darüber informiert, wie er in diese Lage gekommen ist, warum er welche Handlungen vornehmen

muß und was das Ziel des Ganzen ist. Handlungen, die nicht dem "Drehbuch" entsprechen, führen entweder direkt in den Tod oder haben überhaupt keine Auswirkung - ein Paradebeispiel für die "Interaktivität" aktueller Spiele.

Rätselhaft

Der Spieler vollzieht seine Handlungen und Bewegungen mit der Maus, allerdings steht hier eindeutig die Bewegung durch labyrinthartige Gänge im Vordergrund. Die Kombination mehrerer Gegenstände oder das Lösen von Rätseln ist leider nicht gefragt - für ein Adventure doch etwas außergewöhnlich.

Witzlos

Kein Wort auf der Verpackung oder im Handbuch weist darauf hin, daß **Spaceship Warlock** eine Windowsapplikation ist, aber selbst mit der

Nur mit den wenigsten Charakteren läßt sich ein Gespräch anfangen (links). Interaktiv: Von Zeit zu Zeit kann man sich prügeln (rechts).



Dieser sympathische Mann begleitet sie fast das gesamte Spiel.

Windowsoberfläche gibt sich das Spiel nicht zufrieden: es will alles. Sämtliche Anwendungen müssen aus dem Speicher entfernt werden, um dem Spiel die nötigen Ressourcen zu geben. Dafür erwarten den Spieler hübsche Grafiken, gut komponierte, etwas aufdringliche Musik und eine vorbildliche Sprachausgabe. Die animierten Zwischensequenzen

sind etwas spärlich gestreut, lassen sich nicht überspringen und wirken auch nicht flüssig. Alles in allem ist **Spaceship Warlock** ein recht ordentliches Spiel, das dem Spieler aber keinerlei Freiheiten gibt und selbst ein Mindestmaß an Spielwitz vermissen läßt.

Harald Wagner ■

Anhand der Übersichtskarten kann der Spieler feststellen, wo er sich befindet.



SPECS & TECS

EMS	Audio
386 ar	Soundblaster
HD 0 MB	Roland
CD160 MB	General MIDI
MEM 640 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- benötigt Windows

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Adventure			
70%	75%	45%	55%
Grafik	Sound	Handling	Spieldpad
PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-			
HERSTELLER Reactor Inc.			

Ganze Heerscharen von Programmierern haben sich schon daran gemacht, einen Konkurrenten oder gar einen Nachfolger der Lemmings zu erstellen. Nun reiht sich auch das Softwarehaus Millennium in diese Liste der Erfolglösen ein - nicht etwa wegen einer mißratenen Spielidee, der mißratenen Verwirklichung ist dieser Umstand zu verdanken.

Diggers

Bergarbeiter

Sie sind gerade erst auf Zarg angekommen, einem Planeten, der abgesehen von einem Bergbaubüro nur aus Minen besteht. Dort heuern Sie sich eine Gruppe von fünf Minenarbeitern an und machen sich daran, die Bodenschätze aus dem Untergrund herauszubuddeln. Der Planet ist in über 30 Gebiete aufgeteilt, in denen jeweils nur zwei Arbeitsgruppen werkeln dürfen. Doch gehen diese nicht gerade zimmerlich miteinander um, da diejenige Gruppe, die als erstes einen bestimmten Betrag bei der Bank einzahlen kann, das gesamte Gebiet zugesprochen bekommt. Und so gehört es zum täglichen Geschäft, auch die Stollen der gegnerischen Gruppe zu benutzen, gegnerische Arbeiter über den Jordan zu

schicken und sich die fremden Schätze anzueignen. Aber auch die natürliche Umgebung macht das Schürftgeschäft zur ständigen Herausforderung: Wassereinbrüche, Treibsand, Gesteinsschichten und Höhlengeister dezimieren die eigene Truppe schneller als einem lieb sein kann. Ist ein Schürftgebiet für die eigene Partei gewonnen, kann man zum nächsten Gebiet weiterziehen, bis schließlich über dem gesamten Planeten die eigenen Fahnen wehen.

Führungslos

Jeder der maximal fünf Arbeiter wird einzeln gesteuert, wobei die Spanne der möglichen Tätigkeiten Laufen, Graben und das Hantieren mit Gegenständen umfaßt. Klingt so weit ganz gut, oder? Das schöne Bild wird aber schon bald getrübt: Die meisten Befehle muß nur innerhalb

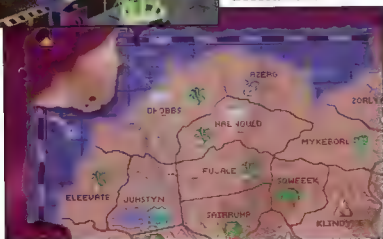
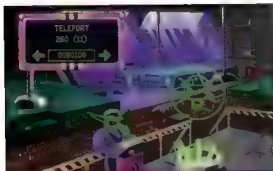
Im Laden kann man sich mit allerlei Hilfsmitteln ausstatten.

kurzer Zeit-spannen verfügbar, so daß die Bedienung zum Reaktions-spiel wird. Was aber weitaus schwerwiegender ist, ist die Tatsache, daß die Arbeiter einen eigenen Willen besitzen. So führen einige die ihnen aufgetragene Arbeit nicht zu Ende, andere schlafen nach kurzer Zeit des Nichtstuns einfach ein und sind für Befehle gespenst. Das Ehrendiplom für schwachsinniges Verhalten erhalten aber die Arbeiter, die längere Zeit keine Befehle erhalten haben: sie machen sich selbständig und graben eigene Stollen in den Berg oder laufen einfach ziellos umher. Aus unverständlichen Gründen scheint das Ziel ihrer Bemühungen der sichere Tod zu sein: sie begeben sich in die Stollen der feindlichen Gruppe oder steuern zielsicher den



nächstgelegenen Treibsand an. Da man aufgrund der miserablen Steuerung längere Zeit damit beschäftigt ist, auch nur einem einzigen Arbeiter Befehle zu geben, machen sich dauernd ein bis zwei Arbeiter selbstständig. Die ansprechende Grafik und der stimmungsvolle Sound können nicht verbergen, daß das Spiel an der miserablen Steuerung scheitert. Da sich die Spielfiguren ständig dem Willen des Spielers widersetzen, löst sich die anfangs recht hohe Motivation schnell in nichts auf. Schade um die hübsche Spiel-idee.

Harald Wagner ■



Der Spieler muß alle Gebiete unter seine Herrschaft bringen. Kein leichtes Unterfangen!

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386er	SoundBlaster
160 MB	Roland
CD 40 MB	General MIDI
MEM 510 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- auch auf Diskette erhältlich

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Strategie



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Millennium

Die DFÜ-CD



Neben dem Spiel befinden sich auch ein Tutorial und einige Dokumentar-Filme auf der CD.

Castles II

Bei keinem anderen Spiel ließ die CD-Version so lange auf sich warten. Im Fall von Castles II gönnte sich Interplay insgesamt fast anderthalb Jahre Zeit, bis die verbesserte CD-ROM-Variante endlich erschien. Die Burgenbau-Simulation unterscheidet sich aber lediglich durch einige Features von der Diskettenversion. Das Spielziel besteht darin, möglichst viel Land für sich zu gewinnen. Man erobert Provinzen, spinnt diplomatische Fäden, rekrutiert frische Soldaten und - was der Spielmanie schon andeutet - errichtet wehrhafte Burgen. Bei der erweiterten CD-Version fällt zunächst der direkt von der CD abgespielte Soundtrack auf, außerdem wurde auch die dringend benötigte Zeitraster-Option eingefügt. Der Rest ist das typische Multimedia-Drumherum: Ein Tutorial mit Sproch-



Die Burgen werden in Echtzeit gebaut. Hier steht noch der Grundriss.

ausgabe führt Sie in Spielregeln ein, und wer sich für Videoclips und englische Geschichte interessiert, wird an den dokumentarischen Filmen gelassen. Gefallen finden.

Thomas Barovskis ■

Die DFÜ-CD mit den derzeit aktuellen Programmen zum Thema Kommunikation mit dem PC. In 77 Kategorien finden Sie:

- | | | | |
|---------------|-----------------|------------------|--------------------------|
| Terminalprog. | Mailboxsoftware | Mailer | Telefaxtools |
| BTX-Dekoder | Online Spiele | Door Optionen | Test und Konfigurations- |
| Anschreibung | Konzeptionsung | Tools für DOS, | programme für Modems |
| | | Windows und OS/2 | und Schnittstellen |

Insgesamt ca. 5000 (richtig: 5900!) Dateien in 500MB und alle mit deutscher Beschreibung! Neue Menüsysteme der Benutzerschnittfläche CD-SHELL (mit ausführlichem Hilfesystem).

Alle 77 Kategorien sind mit einer FILES.BBS Datei ausgestattet; d.h. Sie haben quasi 2 CDs in einer: Neben dem direkten Zugriff auf alle Sharewareprogramme können Sie sich über ein zweites Menü das neue Terminalprogramm von Bo Bendtsen TERMINATE V1.2 und die komplett vorkompilierte Mailbox REMOTE ACCESS in neuer Version 2.01 installieren!

Und nun kommt der Clou!
Die dann auf Ihrer Festplatte installierte Mailboxsoftware (nur: 6MB) greift direkt auf den Datenbereich Ihrer CD zu, und Ihre neue Mailbox hat somit eine Filebase mit ca. 500MB! Weitere Daten- und Nachrichtenbereiche können Sie frei konfigurieren. Alle Systemanmeldungen und die Benutzerführung sind in deutscher Sprache. Die Dateien werden von Viren geprüft. Und wenn das alles noch neu für Sie ist, Sie Probleme haben, oder Updates benötigen, dann stehen Ihnen Supportmailboxen mit 24 Stunden Auswender-Support zur Verfügung.

Den Preis werden Sie aus kaum glauben: Typisch TS für nur **59,90**

Multimedia Power CD

Machen Sie Ihren PC mit Soundkarte und CD-ROM Laufwerk zu einem echten Multimedia PC. Über deutschsprachiges Menüsystem haben Sie auf dieser CD:

- | | |
|-------------------|------------------------------|
| 1500 PCX Grafiken | 300 EPS Grafiken |
| 150 GIF Bilder | 111 CDR Grafiken |
| 140 FLI Filme | 800 CMF Musiken |
| 360 VOC Sounds | 900 ROL AdLib-Musik |
| 180 MIDI-Dateien | 350 MOD+Kanal Ster. |
| 360 WAV Sounds | 45 Demos VGA mit Super Sound |

Auf der CD sind natürlich auch alle benötigten Betrachter und Player. Zusätzlich Terminal- und Mailbox Programme, DOS Tool und Command-Center, zwei Audio-Tracks für jeden CD-Player.

Und jetzt das Beste: nur 39,90

Bestellen können Sie per Telefon: (0911/286288) oder per FAX: (0911/286273) oder per Postkarte

T.S. Datensysteme
Denisstr. 45 90429 Nürnberg

Hiermit wird bestellt:
Kard und die CDs was für mich: Bitte möglichst flott übermitteln
Bezahl wird per:
☐ Abrechnung, Bitte
übermitteln (ca. 6-8 Wochen)
☐ Nachnahme (Kosten 1000)
☐ Scheck (Kosten 6,50)
Scheck Die DFÜ-CD
Stück Multimedia Power CD

Name:

T.S. Datensysteme GmbH, Denisstr. 45, 90429 Nürnberg, Tel. (0911) 286288

Soft- & Hardware Versand

K.-H. Dreßler 50767 Köln Haselnusweg 9
Tel/Fax (0221) 79 8860

CD ROM			
Bruning Steel II DT.	99.00	Schwarze Auge DT.	70.90
Battle Isel II DT.	96.90	StarTrek	114.00
Dragon's Lair	107.00	Turrican II	74.90
Gabriel Knight**	86.90	Ultima 8&Speech	130.00
Larry V! **	93.90	Winter Olympics	79.90
The Horde (US)	130.00	Wolfpack	85.90
Rebell Assault DT.	108.00	Cybermann	241.00

Fordern Sie bitte unsere Gesamtpreisliste !!

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er er	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
CDROM MB	General MIDI
MEM 580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- unterhaltsames Tutorial

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Strategie

66% 53% 70% 75%

Gratik Handling Spielplay

PREIS It. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Interplay

gameplay
COMPUTERSPIELE

für • PC • Amiga • Macintosh

z.B.

PC - Pacific Strike (DA)	DM 99.90
Amiga - Mr. Nutz (DA)	DM 54.90
Mac - Sim City 2000 (DT.)	DM 129.90

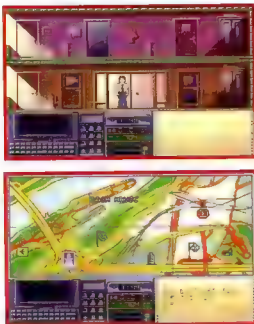
Roonstraße 5 - direkt am Barbarossaplatz
Gert Odenius und Gaby Lapp GBR - 50674 Köln - Tel. 0221 / 240 34 84

Der Planer

Greenwood, ca. DM 120.-

Daß Kundenwünsche nicht immer auf taube Ohren stoßen, beweist Greenwood mit der neuesten Version des Planers. Wurden schon bei Der Planer Extra solche Vorschläge berücksichtigt, setzt der Hersteller nun noch einen drauf: jeder registrierte Anwender erhält ein kostenloses Update, mit dem der Spediteur nun auch telefonisch LKW's kaufen kann. Auf der CD, die nur teilweise auf die Festplatte kopiert wird, befindet sich neben dem Planer Extra und dessen Update auch der Planer, dessen neueste Version nun auch Stammkunden verarbeiten kann. Trotz der großen Menge nicht kopierter Daten leidet die Spielgeschwindigkeit nicht, so daß die CD-Version des Planers für Neueinsteiger eine durchaus lohnende Anschaffung sein dürfte.

Harald Wagner ■



CD-Advantage: gut

Spielspaß: 70%

Wolfpack

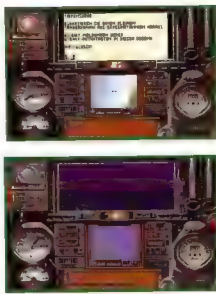
Novalogic, ca. DM 120.-

Die U-Boot Simulation zum Zweiten Weltkrieg taucht nun auch als CD-Version auf - und das laut Verpackung sogar als deutsche Version! Das Handbuch wurde fehlerfrei ins Deutsche übertragen, sogar die CD-Hülle - lediglich das Spiel selbst wurde vergessen (darüber schweigt sich allerdings der Verpackungstext aus). Immerhin finden sich auf der CD nur noch Missionen, die ein deutsches Briefing beinhalten. Auch die Zwischensequenzen wurden CD-gemäß aufgepeppt: über 35 MB bewegte Bilder finden sich auf dem Datenträger, leider keine Audiotracks. Die anspruchsvolle Simulation mit den urigen Grafiken unterscheidet sich spielerisch nicht von der Diskettenversion. Das etwas zu knapp geratene Handbuch wurde leider auch nicht erweitert, so daß der Spieler seine ersten Missionen als U-Boot- oder Eskort-Kommandant auf gut Glück angehen muß. Alles in allem eine anständige Konvertierung, die leider nicht ganz das hält, was die Verpackung verspricht.

Harald Wagner ■

CD-Advantage: gut

Spielspaß: 70%



Wizardry - The New Generation

Sir-Tech, ca. DM 120.-

Die fast völlig ungenutzte CD beinhaltet Wizardry VI - Bane of Cosmic Forge und Wizardry VII - Crusaders of Dark Savant, Spiele aus den Jahren 1991 und 1992. Die Rollenspiele zeigen den damaligen technischen Standard, weshalb sie zwar grafisch und akustisch nicht mehr mit aktuellen Produkten mithalten können, sich aber durch die komplexe und phantasievolle Handlung angenehm von den weit verbreiteten Hau-Drauf-Rollenspielen unterscheiden - so konnte Wizardry VII Ende 1992 immerhin 81 Prozent erreichen. Die beiden Spiele belegen nur 40 KB auf der Festplatte, die 5 MB Daten auf der CD lassen sich aber auch auf Hard Disk kopieren, was hohe Geschwindigkeitssteigerungen mit sich bringt. Schade nur, daß ca. 640 MB auf der CD ungenutzt bleiben.

Harald Wagner ■

CD-Advantage: mangelhaft

Spielspaß: 80%



The Complete Ultima VII

Origin, ca. DM 120.-

Der unendliche Speicherraum moderner Spiele hat wohl viele Spieler vor die Entscheidung gestellt, sich eine neue Festplatte zuzulegen oder auf eine CD-Version zu warten. Für Ultima-Spieler jedenfalls hat sich das Warten nicht gelohnt: Origin konnte sich nicht entschließen, eine auf CD lauffähige Version zu erstellen. Die CD „The Complete Ultima VII“ enthält zwar die vier Teile Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle und Silver Seed; um die vier Teile spielen zu können, müssen aber weiterhin 46 MB Daten auf der Platte geparkt werden. Lediglich die bequeme Installation rechtfertigt den Kauf der CD. Audio-tracks oder Demos sucht man vergebens.

Harald Wagner ■

CD-Advantage: ungenügend

Spielespaß: 90%



Ultima VIII - Pagan

Origin, ca. DM 160.-

Das bisher umfangreichste Produkt der Ultima-Reihe erscheint quasi zeitgleich mit der Diskettenversion auch auf CD. Wer sich mit dem Kauf zurückhalten konnte, hat nun die Möglichkeit, sich das lästige Diskettenwechseln bei der Installation zu ersparen. Ein weiterer, für viele sehr wichtiger Vorteil dieser CD sind die ebenfalls enthaltenen Versionen in englischer und französischer Sprache. Die auch für Neueinsteiger interessanten Abenteuer des Avatar werden leider nicht von einem „CD-Bonus“ begleitet, der über die weiterhin belegten 35 MB Festplattenspeicher hinwegtröstet. Von der CD-Version des wohl bekanntesten aller Rollenspiele hätte man jedoch allerhand mehr erwarten können.

Harald Wagner ■

CD-Advantage: ungenügend

Spielespaß: 94%



intersoft gmbh

postfach 1932 - 29509 uelzen
bestellannahme: mo. bis fr. von 9 - 18 uhr
tel. 05 81 - 50 06
fax: 05 81 - 144 61
neu: hotline mo. - fr. 10-15 uhr tel. 05 81 - 76314

Low Budget

4 D Sports Bowling	DA	29,50
4 D Sports Driving	DA	29,50
American Gladiators	DA	29,50
Blackjack	E	19,50
Blackjack	E	19,50
Buckaroo	DA	35,50
Heroes Quest Twin Pack	E	32,50
Jack Nicklaus Golf	E	29,50
Kung Fu Warrior	DA	29,50
Loki's - The Ultimate Ch	DA	32,50
Lure of the Temptress	E	29,50
Manchester United	DV	35,50
Norm & South	E	33,50
Rainbow Tycoon	E	29,50
Super Space Invaders	DA	29,50
Super Telex	E	32,50
Terminator 2	DA	29,50
The Humans	E	32,50
Treble	E	34,50
TV Sports Football	E	29,50
+ Rocket Ranger	E	29,50
Wordtris	DA	31,50
WWF - 1 Wrestlingmania	DA	31,50

Neuheiten PC

Björkore	DV	84,50
Caribbean Disaster	DV	84,50
Das schwarze Auge 2	DV	82,50
Der Glö	DV	79,50
Der Siecler	DV	83,50
Forgotten Castles	DA	79,50
Harpzard	DA	79,50
Hattrick	DA	79,50
Mad News	DV	82,50
Pizza Connection	DV	79,50
SSN - 21 Seawolf	DV	84,50
Victory at Sea	E	84,50

Repräsentanz in Österreich:

Tel.: Österreich
0 35 12 - 7 22 21

Die Preise in Österreich können differieren.

CD-ROM PREISLISTEN - AUSZUG

PC		Kings Quest 6		DA	
7th Guest	DA	135,50	Labyrinth of Time	E	159,50
Battle Isle 2	DV	85,50	Legions of Lore	E	72,50
Burning Steel	DV	94,50	Lord of the Rings	DA	95,50
Burning Steel 2	E	78,50	Lost in Time	DV	109,50
Burntime	E	89,50	Lucas Arts Classic Adv	DV	109,50
City 2000	DV	96,50	Might & Magic 3 5	DV	84,50
Comanche - Mission 1+2	DV	96,50	Of Ice and	DA	72,50
Critical Path	E	119,50	Ravenloft	E	82,50
Das schwarze Auge	DV	72,50	Rebel Assault	DV	92,50
Day of the Tentacle	DA	99,50	Return to Zork	DA	92,50
Die Panzer	DV	95,50	Sam & Max	E	84,50
Der Planer - Data 1	DV	89,50	Shadow Caster	E	96,50
Der Rassenführer Mann	DA	84,50	Shrek Holmes 3	E	139,50
Elite 2	DV	71,50	Star Trek	DA	104,50
Eye of the Beholder 1 3	DV	89,50	Star Wars Chess	E	89,50
Eye of the Storm	DV	86,50	Stronghold	DV	88,50
Gabriel Knight	DV	81,50	Summer - Winter Challenge	DA	45,50
History Line	DV	73,50	Super Strike Commander	DA	34,50
Horde	E	82,50	The Humans 1 + 2	DA	32,50
Indiana Jones 4	DV	105,50	Tie Fighter 2.5	E	82,50
Inca 1 oder 2	DV	89,50	Tornado - Mission	E	92,50
Iron Helix	DV	80,50	Desert Storm	DA	89,50
Journeyman Project	DV	89,50	Ultima 6	E	119,50
Jurassic Park	DV	78,50	Ultima 8 - Pagan	DV	114,50
Jurassic Park	E	114,50	Wasteland 1 & 2	E	81,50
Kings Quest 5	DA	109,50	Zeppelin - Giants of Sky	DV	90,50
Kings Quest 5 OEM	E	62,50			

PC PREISLISTEN - AUSZUG

1989	DV	79,50	Little Div	DA	73,50
At-Train	DV	30,50	Luther Mortuus	DA	69,50
Acas over Europe	DV	79,50	Maniac Mansion 2	DV	89,50
Alone in the Dark 2	DV	85,50	Master of Orion	DA	89,50
Amberstar	DV	84,50	Monty Kombat	DA	39,50
Amor	DV	72,50	NFL Football	DA	84,50
Auswertung Ost	DV	72,50	NHL Hockey	DA	84,50
Battle Isle 2	DV	84,50	Pinball Dreams	DA	84,50
Battlestar Tringy	DV	87,50	Pinball Fantasies	DV	89,50
Benath the Steel Sky	DV	87,50	Pinball Fantasies	DV	89,50
Bethesda at Koncord	E	89,50	Police Quest 1	DV	77,50
Body Blows	DV	71,50	Police Quest 2	DV	77,50
Burntime	DV	79,50	Privateer Incl. S&P	DA	122,50
Carnage 2	DV	79,50	Reinard Tyoon de Lue	DA	79,50
Carson loader	DA	67,50	Rally	E	70,50
Carmes of War 2	E	75,50	Russelheim	DV	72,50
Christopher Columbus	DV	83,50	Sam + Max	DV	89,50
Comanche Data 1	DV	45,50	Sam City 2000	DV	82,50
Comanche Data 2	DV	60,50	Sim Farm	DA	84,50
Comanche Data 3	DV	66,50	Simon the Sorcerer	DV	86,50
Das schwarze Auge	DV	79,50	Star Trek 1	DV	69,50
Der Planer	DV	79,50	Star Trek 2	DA	79,50
Der Planer Data Disk	DA	64,50	Star Trek 3	DA	79,50
Dogfight	DA	84,50	Star Trek 4	DA	79,50
Dune 2	DA	84,50	Star Trek 5	DV	89,50
Elite 2	DV	79,50	Star Trek 6	DV	79,50
Empire de Lure	DV	79,50	Star Trek 7	DA	79,50
Evil of the Beholder	DV	82,50	Star Trek 8	DA	79,50
Eye of the Beholder 2	DV	82,50	Star Trek 9	DA	79,50
F 14 Wolf Defender	DA	89,50	Star Trek 10	DA	79,50
F 15 Strike Eagle 3	DA	86,50	Star Trek 11	DA	79,50
F 16 Falcon 3.0	DA	86,50	Star Trek 12	DA	79,50
Fedra of Glory	DA	86,50	Star Trek 13	DA	79,50
Fields of Glory	DV	89,50	Star Trek 14	DA	79,50
Flight Simulator 5.0	DV	135,50	Star Trek 15	DA	79,50
Gabriel Knights	DV	71,50	Star Trek 16	DA	79,50
Indiana Jones 4	DA	86,50	Star Trek 17	DA	79,50
History Line 1914/18	DV	72,50	Star Trek 18	DA	79,50
Indiana Jones 4	DV	86,50	Star Trek 19	DA	79,50
Inca 1	DV	95,50	Star Trek 20	DA	79,50
Inca 2	DV	85,50	Star Trek 21	DA	79,50
Indy Car Racing	DA	84,50	Star Trek 22	DA	79,50
Infer 2	DA	67,50	Star Trek 23	DA	79,50
Jurassic Park	DA	72,50	Star Trek 24	DA	79,50
Lamborghini	DA	69,50	Star Trek 25	DA	79,50
Lands of Lore	DA	69,50	Star Trek 26	DA	79,50
Legend of Kyranada 2	DV	69,50	Star Trek 27	DA	79,50
Leisure Suit Larry 6	DV	71,50	Star Trek 28	DA	79,50
Levinings 1 + Sim City	DA	72,50	Star Trek 29	DA	79,50
Levinings 2	DA	80,50	Star Trek 30	DA	79,50
Limo 1981 Pro	DA	87,50	Star Trek 31	DA	79,50
			Star Trek 32	DA	79,50
			Star Trek 33	DA	79,50
			Star Trek 34	DA	79,50
			Star Trek 35	DA	79,50
			Star Trek 36	DA	79,50
			Star Trek 37	DA	79,50
			Star Trek 38	DA	79,50
			Star Trek 39	DA	79,50
			Star Trek 40	DA	79,50
			Star Trek 41	DA	79,50
			Star Trek 42	DA	79,50
			Star Trek 43	DA	79,50
			Star Trek 44	DA	79,50
			Star Trek 45	DA	79,50
			Star Trek 46	DA	79,50
			Star Trek 47	DA	79,50
			Star Trek 48	DA	79,50
			Star Trek 49	DA	79,50
			Star Trek 50	DA	79,50
			Star Trek 51	DA	79,50
			Star Trek 52	DA	79,50
			Star Trek 53	DA	79,50
			Star Trek 54	DA	79,50
			Star Trek 55	DA	79,50
			Star Trek 56	DA	79,50
			Star Trek 57	DA	79,50
			Star Trek 58	DA	79,50
			Star Trek 59	DA	79,50
			Star Trek 60	DA	79,50
			Star Trek 61	DA	79,50
			Star Trek 62	DA	79,50
			Star Trek 63	DA	79,50
			Star Trek 64	DA	79,50
			Star Trek 65	DA	79,50
			Star Trek 66	DA	79,50
			Star Trek 67	DA	79,50
			Star Trek 68	DA	79,50
			Star Trek 69	DA	79,50
			Star Trek 70	DA	79,50
			Star Trek 71	DA	79,50
			Star Trek 72	DA	79,50
			Star Trek 73	DA	79,50
			Star Trek 74	DA	79,50
			Star Trek 75	DA	79,50
			Star Trek 76	DA	79,50
			Star Trek 77	DA	79,50
			Star Trek 78	DA	79,50
			Star Trek 79	DA	79,50
			Star Trek 80	DA	79,50
			Star Trek 81	DA	79,50
			Star Trek 82	DA	79,50
			Star Trek 83	DA	79,50
			Star Trek 84	DA	79,50
			Star Trek 85	DA	79,50
			Star Trek 86	DA	79,50
			Star Trek 87	DA	79,50
			Star Trek 88	DA	79,50
			Star Trek 89	DA	79,50
			Star Trek 90	DA	79,50
			Star Trek 91	DA	79,50
			Star Trek 92	DA	79,50
			Star Trek 93	DA	79,50
			Star Trek 94	DA	79,50
			Star Trek 95	DA	79,50
			Star Trek 96	DA	79,50
			Star Trek 97	DA	79,50
			Star Trek 98	DA	79,50
			Star Trek 99	DA	79,50
			Star Trek 100	DA	79,50
			Star Trek 101	DA	79,50
			Star Trek 102	DA	79,50
			Star Trek 103	DA	79,50
			Star Trek 104	DA	79,50
			Star Trek 105	DA	79,50
			Star Trek 106	DA	79,50
			Star Trek 107	DA	79,50
			Star Trek 108	DA	79,50
			Star Trek 109	DA	79,50
			Star Trek 110	DA	79,50
			Star Trek 111	DA	79,50
			Star Trek 112	DA	79,50
			Star Trek 113	DA	79,50
			Star Trek 114	DA	79,50
			Star Trek 115	DA	79,50
			Star Trek 116	DA	79,50
			Star Trek 117	DA	79,50
			Star Trek 118	DA	79,50
			Star Trek 119	DA	79,50
			Star Trek 120	DA	79,50
			Star Trek 121	DA	79,50
			Star Trek 122	DA	79,50
			Star Trek 123	DA	79,50
			Star Trek 124	DA	79,50
			Star Trek 125	DA	79,50
			Star Trek 126	DA	79,50
			Star Trek 127	DA	79,50
			Star Trek 128	DA	79,50
			Star Trek 129	DA	79,50
			Star Trek 130	DA	79,50
			Star Trek 131	DA	79,50
			Star Trek 132	DA	79,50
			Star Trek 133	DA	79,50
			Star Trek 134	DA	79,50
			Star Trek 135	DA	79,50
			Star Trek 136	DA	79,50
			Star Trek 137	DA	79,50
			Star Trek 138	DA	79,50
			Star Trek 139	DA	79,50
			Star Trek 140	DA	79,50
			Star Trek 141	DA	79,50
			Star Trek 142	DA	79,50
			Star Trek 143	DA	79,50
			Star Trek 144	DA	79,50
			Star Trek 145	DA	79,50
			Star Trek 146	DA	79,50
			Star Trek 147	DA	79,50
			Star Trek 148	DA	79,50
			Star Trek 149	DA	79,50
			Star Trek 150	DA	79,50
			Star Trek 151	DA	79,50
			Star Trek 152	DA	79,50
			Star Trek 153	DA	79,50
			Star Trek 154	DA	79,50
			Star Trek 155	DA	79,50
			Star Trek 156	DA	79,50
			Star Trek 157	DA	79,50
			Star Trek 158	DA	79,50
			Star Trek 159	DA	79,50
			Star Trek 160	DA	79,50
			Star Trek 161	DA	79,50
			Star Trek 162	DA	79,50
			Star Trek 163	DA	79,50
			Star Trek 164	DA	79,50
			Star Trek 165	DA	79,50
			Star Trek 166	DA	79,50
			Star Trek 167	DA	79,50
			Star Trek 168	DA	79,50
			Star Trek 169	DA	79,50
			Star Trek 170	DA	79,50
			Star Trek 171	DA	79,50
			Star Trek 172	DA	79,50
			Star Trek 173	DA	79,50
			Star Trek 174	DA	79,50
			Star Trek 175	DA	79,50
			Star Trek 176	DA	79,50
			Star Trek 177	DA	79,50
			Star Trek 178	DA	79,50
			Star Trek 179	DA	79,50
			Star Trek 180	DA	79,50
			Star Trek 181	DA	79,50
			Star Trek 182	DA	79,50
			Star Trek 183	DA	79,50
			Star Trek 184	DA	79,50
			Star Trek 185	DA	79,50
			Star Trek 186	DA	79,50
			Star Trek 187	DA	79,50
			Star Trek 188	DA	79,50
			Star Trek 189	DA	79,50
			Star Trek 190	DA	79,50
			Star Trek 191	DA	79,50
			Star Trek 192	DA	79,50
			Star Trek 193	DA	79,50
			Star Trek 194	DA	79,50
			Star Trek 195	DA	79,50
			Star Trek 196	DA	79,50
			Star Trek 197	DA	79,50
			Star Trek 198	DA	79,50
			Star Trek 199	DA	79,50
			Star Trek 200	DA	79,50
			Star Trek 201	DA	79,50
			Star Trek 202	DA	79,50
			Star Trek 203	DA	79,50
			Star Trek 204	DA	79,50
			Star Trek 205	DA	79,50
			Star Trek 206	DA	79,50
			Star Trek 207	DA	79,50
			Star Trek 208	DA	79,50
			Star Trek 209	DA	79,50
			Star Trek 210	DA	79,50
			Star Trek 211	DA	79,50
			Star Trek 212	DA	79,50
			Star Trek 213	DA	79,50
			Star Trek 214	DA	79,50
			Star Trek 215	DA	79,50
			Star Trek 216	DA	79,50
			Star Trek 217	DA	79,50
			Star Trek 218	DA	79,50
			Star Trek 219	DA	79,50
			Star Trek 220	DA	79,50
			Star Trek 221	DA	79,50
			Star Trek 222	DA	79,50
			Star Trek 223	DA	79,50
			Star Trek 224	DA	79,50
			Star Trek 225	DA	79,50
			Star Trek 226	DA	79,50
			Star Trek 227	DA	79,50
			Star Trek 228	DA	79,50
			Star Trek 229	DA	79,50
			Star Trek 230	DA	79,50
			Star Trek 231	DA	79,50
			Star Trek 232	DA	79,50
			Star Trek 233	DA	79,50
			Star Trek 234	DA	79,50
			Star Trek 235	DA	79,50
			Star Trek 236	DA	79,50
			Star Trek 237	DA	79,50
			Star Trek 238	DA	79,50
			Star Trek 239	DA	79,50
			Star Trek 240	DA	79,50
			Star Trek 241	DA	79,50
			Star Trek 242	DA	79,50
			Star Trek 243	DA	79,50
			Star Trek 244	DA	79,50
			Star Trek 245	DA	79,50
			Star Trek 246	DA	79,50
			Star Trek 247	DA	79,50
			Star Trek 248	DA	79,50
			Star Trek 249	DA	79,50
			Star Trek 250	DA	79,50
			Star Trek 251	DA	79,50
			Star Trek 252	DA	79,50
			Star Trek 253	DA	79,50
			Star Trek 254	DA	79,50
			Star Trek 255	DA	79,50
			Star Trek 256		

Das Regelwerk schon seit langer Zeit unverändert ist, zählt im Bereich des Computerschachs eigentlich nur die Spielstärke. Interessanterweise spielen die besten Programme und speziellen Computer meist besser als 99 Prozent aller Schachspieler der Welt. Und wann das letzte Prozent an Spitzenspielern kapitulierte, ist wohl auch nur noch eine Frage der Zeit. Für den Durchschnittsspieler ist diese philosophische Annahme völlig uninteressant. Es kommt Ihnen nicht auf die Spielstärke eines Großmeisters an, sondern auf eine reichhaltige Ausstattung. Meist soll auch etwas für das Auge geboten werden, oder der etwas schwächere Strategie will sein Spiel mit Hilfe des Programms kompletieren. Umfangreiche Eröffnungsbibliotheken, eine Netzwerkfähigkeit oder das Nachspielen berühmter Partien sind hier gefragt. Das Angebot ist riesig, und

welches Spiel nun die richtige Wahl ist, kann kaum beantwortet werden. Die folgende Übersicht einiger Programme gibt Ihnen einen kleinen Anhaltspunkt. Dennoch sollten die hier vorgestellten Spiele für eine Partie zwischen Ihnen und Ihrem Computer allemal genügen. Hier kann der vergnügungssüchtige und der ernste Schachspieler auf seine Kosten kommen.

Battlechess 4000

Eine der bekanntesten Schachvarianten auf dem Markt ist Battlechess. Bereits in der vierten Generation, ist das Spiel schon ein Klassiker. Neben dem normalen Schachspiel, das alle Regeln beherrscht, können Sie sich an farbenprächtigen Animationen, gewürzt mit vielfältiger Klangun-

termalung, erfreuen. Immer wenn eine Spielfigur geschlagen wird, liefern sich Läufer, Bauern oder Türme einen kurzen bewegten Kampf, der in feinsten Animation abläuft. Dabei geht es zum Teil recht wüst zu. Zu Beginn reizen die kleinen bewegten Bilder natürlich sehr zu einem raschen Abtauschen der Figuren. Doch schnell läßt das Interesse nach, wenn sich die Animationen

Das königliche Spiel für den PC

Schach dem Computer

Teil 2



In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen einige Grundlagen des Computerschachs nähergebracht. Heute stellen wir Ihnen diverse Programme auf dem Personal Computer vor und sagen Ihnen, wie leistungsfähig diese Vertreter sind. Zudem erfahren Sie noch Wissenswertes rund um das königliche Spiel.

Schachspiele am Markt

Titel	Hersteller	Spielstärke	Besonderheit
Battlechess 4000	Interplay	Schwach	Sound und Animationen
Chess	Microsoft	Schwach	Entertainment Pack IV
Chess Champion	Oxford Softworks	Gut	Erweiterbare Bibliothek
Chess Maniac			
5 Billion and 1	Spectrum Holobyte	Schwach	Sound und Animationen
Chessnet	Masque	Schwach	Netzwerkfähigkeit
Colossus Chess X	CDS	Befriedigend	Erweiterbare Bibliothek
Fritz Deluxe	Boeder Software	Sehr gut	Eines der besten Spiele
Grandmaster Chess	Capstone	Befriedigend	Gute Ausstattung
Kasparov's Gambit	Electronic Arts	Befriedigend	Ideal für den Einstieg
Psion Chess	Psion	Befriedigend	Uralt aber ordentlich
Star Wars Chess	Mindscape	Schwach	Sound und Animationen
Terminator 2 Chesswars	Capstone	Schwach	Sound und Animationen
The Chessmaster 4000	Software Toolworks	Sehr gut	Exzellente Ausstattung
The Complete Chess System	Oxford Softworks	Gut	Kommentierung der Züge
World Chess Sargon	Activision	Gut	Der Klassiker

ständig wiederholen. Die Figuren sind futuristisch anmutende Gestalten, die dem Schachspiel einen völlig neuen Reiz geben. Wenn Sie jedoch ein ernstzunehmendes Spiel wagen wollen, so ist die 2D-Sicht zu bevorzugen. Sie ist deutlich übersichtlicher und gibt Ihnen den Anschein eines normalen Schachspiels. Hier bewegen Sie die herkömmlichen Figuren per Maus über das Brett und können sich so hundertprozentig auf das eigentliche Spiel konzentrieren. Das Bewegen der Figuren ist sehr einfach gelöst. Sie wählen die zu spielende Figur aus und klicken anschließend das Zielfeld an. Gemächlich wandert die Figur zu ihrem Zielort. Wie schon bei den Vorgängern von Battlechess fällt die Spielstärke recht mager aus. Zwar sind unterschiedliche Leistungsstufen vorhanden, jedoch sind selbst bei hohem Schwierigkeitsgrad die Grenzen von Battlechess schnell erreicht.

Chess

Das im Entertainment Pack IV von Microsoft enthaltene Schachspiel Chess bietet Ihnen eine solide Grundausstattung, ohne auf besondere gestalteri-



Bei der Anwahl einer bestimmten Figur leuchten alle denkbaren Züge auf.

ChessNet

Bereits seit einiger Zeit auf dem Markt, ist das Spiel speziell für das gemeinsame Figurenziehen im Netzwerk entwickelt. Dabei unterstützt ChessNet alle nur denkbaren Varianten der Kommunikation. Ob Sie nun in einem Netzwerk spielen, per Nullmodem Ihre Rechner verbinden oder über Telefon eine größere Entfernung überbrücken, für jeden Geschmack ist etwas dabei. Dafür haben die Entwickler von Masque bei allen anderen Funktionen gespart. Bis auf einen sehr einfachen Turniermodus und die individuelle Farbeinstellung sind neben dem

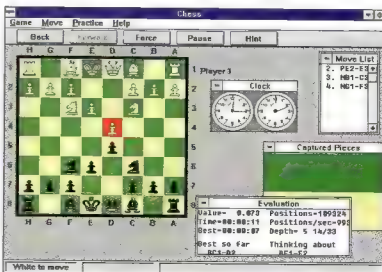
Aktuelles

Am 20. April 1994 beginnt das erste Blitzschachturnier, der Intel World Chess Grand Prix in Moskau. Weitere werden in ganz Europa folgen. Bei solch einem Turnier haben die Spieler für alle Züge nur 25 Minuten Zeit. Hier ist der Computer als Hilfsmittel nicht mehr wegzudenken. In Moskau werden Programme wie Fritz oder Chess Genius zum Zuge kommen. Unter den Teilnehmern sind beispielsweise Kasparov oder Nigel Short anzutreffen. Hier können Sie menschliche Genie und geniale Schachcomputer einmal live miterleben.

sche Anforderungen einzugehen. Sie haben nur ein schlichtes Spiel vor Augen, das jedoch für eine schnelle Partie bestens geeignet ist. Im Vergleich zu Battlechess präsentiert sich Microsofts Chess eher bieder, hat aber dennoch eine ähnliche Spielstärke. Mit fünf unterschiedlichen Stufen ist das Spiel für die ersten Schritte mit dem bekannten Brettspiel durchaus geeignet. Bei der Ansicht müssen Sie sich auf eine einfache 2D-Sicht beschränken. Eine Schachuhr, eine Liste der Züge von der laufenden Partie, eine Ansicht der momentanen durchgeführten Rechenoperationen sowie ein Fenster mit den geschlagenen Figuren bilden die eigentlichen Komponenten von Chess. Für den Einsteiger hält Chess eine interessante Funktion bereit.

Battlechess 4000 - Der Klassiker unter den animierten Schachprogrammen.

Chess von Microsoft - Eine kurze Partie für zwischendurch.





(Oben): ChessNet - Außer der Netzwerkfähigkeit kaum Extras.

(Mitte): Chessmaster 4000 - Das Ausstattungswunder.

(Unten): Chess Maniac 5 Billion und 1 - Viel Sound und Animation.

normalen Schachspiel keinerlei Erweiterungen enthalten. Die Spielstärke ist für einen Anfänger ausreichend. In der höchsten Schwierigkeitsstufe braucht sich ein geübter Spieler allerdings nur wenig anstrengen. Im Lieferumfang ist ferner eine Sammlung von 24

Spielen der Schachweltmeisterschaft aus dem Jahre 1990 enthalten. So machen Sie sich ein Bild, wie professionelle Spieler die Figuren setzen. Hinzu kommen einige ausgefeilte Eröffnungen, die Sie auch ganz nach Belieben erweitern können.

Chessmaster 4000 Turbo

Bereits der Vorgänger glänzte durch eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek, eine exzellente Spielstärke sowie vielfältige Ergänzungen. Chessmaster 4000 legt dennoch deutlich zu. Dieses komplette Schachsystem ist dem königlichen Spiel in allen Bereichen würdig. Sowohl dem unbeholfenen Einsteiger als auch dem erfahrenen Schachprofi garantiert der Chessmaster ein gelungenes Spielvergnügen. Als Anfänger führt Sie eine kleine Schachschule behutsam in das Spiel der Könige ein. Das animierte Lernprogramm sucht seinesgleichen. Jeder Hinweis wird ausführlich beschrieben, wodurch sich ein zusätzlicher Lerneffekt einstellt. Nützliche Tipps zum aktuellen Spiel stehen Ihnen auf Knopfdruck jederzeit zur Verfügung. Das Spiel unterstützt alle nur erdenklichen Spielsituationen. Neben der einfachen Hilfestellung bei einzelnen Spielzügen können Sie auch nachforschen, wer beispielsweise Ihre Eröffnung in historischen Spielen verwandt hat. Für das Spiel gegen den Computer stehen Ihnen unterschiedliche Charaktere zur Verfügung. Wenn das immer noch nicht ausreicht, der kann sich auch einen idealen Partner aus verschiedenen Eigenschaften selbst generieren. Möchten Sie Ihre eigene Spielstärke einschätzen, so stehen spezielle Schachaufgaben zur Verfügung, wo Sie den besten Zug auswählen müssen. Natürlich fehlen eine Netz- und Modemoption für das gemeinsame Vergnügen ebenfalls nicht. Auch ein umfangreicher Turniermodus ist verfügbar. Wer sich für historische Partien interessiert, wird beim Chessmaster 4000 ebenfalls fündig. Aus über 100 Jahren sind die wichtigsten Gefechte auf dem Schachbrett enthalten. Das Angebot reicht bis in unsere Tage hinein. Daneben können Sie auch eigene Partien mit unterschiedlichen Notationen speichern. Bei der Spielstärke setzt Chessmaster eindeutig Maßstäbe. Sie müssen schon die Spiel-

Testen Sie Ihr eigenes Programm

Wer einmal die Stärke seines Programmes austesten will, für den ist hier eine Partie zwischen den wohl stärksten Spielern Kasparov und Short. Die Partie fand 1993 anlässlich der Weltmeisterschaften statt.

Weiß: Kasparov
Schwarz: Short

- | | | |
|-----|---------|-------|
| 01. | e2-e4 | e7-e5 |
| 02. | g1-f3 | b8-c6 |
| 03. | f1-b5 | a7-a6 |
| 04. | b5-a4 | g8-f6 |
| 05. | e1-g1 | f8-e7 |
| 06. | f1-e1 | b7-b5 |
| 07. | a4-b3 | e8-g8 |
| 08. | a2-a4 | b5-b4 |
| 09. | d2-d3 | d7-d6 |
| 10. | a4-a5 | c8-e6 |
| 11. | b1-d2 | a8-b8 |
| 12. | b3-c4 | d8-c8 |
| 13. | d2-f1 | f8-e8 |
| 14. | f1-e3 | c6-d4 |
| 15. | f3xd4 | e5xd4 |
| 16. | e3-d5 | f6xd5 |
| 17. | e4xd5 | e6-d7 |
| 18. | c1-d2 | e7-f6 |
| 19. | e1 xe8+ | d7xe8 |
| 20. | d1-e2 | a8-b5 |
| 21. | a1-e1 | b5xc4 |
| 22. | d3xc4 | h7-h6 |
| 23. | b2-b3 | c7-c5 |
| 24. | d2-f4 | c8-d7 |
| 25. | h2-h3 | b8-d8 |
| 26. | e2-e4 | h6-h5 |
| 27. | e1-e2 | g7-g6 |
| 28. | f4-f3 | f6-g7 |
| 29. | e2-e4 | g7-f8 |
| 30. | f3-e2 | d7-c7 |
| 31. | f4-g5 | d8-c8 |
| 32. | g2-g4 | h5xg4 |
| 33. | g5-f6 | g4xh3 |
| 34. | e2-g4 | c8-a8 |
| 35. | g4xh3 | f8-g7 |
| 36. | f6xg7 | g8xg7 |
| 37. | e4-h4 | a8-g8 |
| 38. | h4-h7+ | g7-f8 |
| 39. | h3-g4 | f8-e8 |

erfahrung eines Großmeisters aufweisen, wenn Sie in den höheren Schwierigkeitsstufen eine Chance gegen das Programm haben wollen. Dabei wird die Spielstärke durch die Rechenzeit für einzelne Züge bestimmt.



(Oben): Kasparov's Gambit - Der Weltmeister gibt sich die Ehre. (Unten): Terminator 2 Chesswars - Schwarzenegger läßt grüßen.

Kasparov's Gambit

Einer der größten Schachspieler dieser Zeit schickt sich an, sich gemeinsam mit Electronic Arts ein Denkmal in Form eines Computerspiels zu setzen. Das Spiel ist besonders für Gelegenheitsspieler und Neulinge geeignet. Selbst wenn Sie noch nie eine Partie gewagt haben, mit Kasparov's Gambit erlernen Sie schnell die ersten Grundzüge. Neben einer umfangreichen Sammlung von Spielen des großen Meisters finden Sie auch diverse Videos, in denen Gari bei jeder passenden Gelegenheit seinen Kommentar abgibt. Auch eine historische Datenbank mit klassischen Schachpartien umfaßt das Angebot. Die Rücknahme von schlechten Zügen, der Ausdruck der Notation und unterschiedliche Eröffnungen gehören schon zum guten Ton. Als Besonderheit berechnet das Programm Ihre Spielstärke (ELO-Wert) aus den gemachten Zügen. Anschließend werden Sie in eine Rangliste der enthaltenen Computergegner eingestuft. Leider garantiert der große Name des Spieles nicht für die entsprechende Spielstärke. Zwar ist das gebotene Spiel für den Anfänger ausreichend, der geübte Spieler stößt hingegen schnell an die Grenzen.



Star Wars Chess

Dieser Vertreter des Schachspiels nimmt sich des Kriegs der Sterne an. Keine gewöhnlichen Spielfiguren, sondern Darth Vader, Luke, Leia oder 3PO tummeln sich auf dem intergalaktischen Spielfeld. Star Wars Chess ist in der Hauptsache nur für das Auge programmiert. Es geht eigentlich nur um die Kampfsequenzen, wenn eine Figur die andere schlägt. Dazu werden dann die benachbarten Figuren ausgeblendet. Hier gibt es dann per Zufallsgenerator unterschiedliche Animationen. Leider ist das eigentliche Schachspiel sehr schwach ausgefallen. Sie können nur die Bedenkzeit des Rechners einstellen, alle anderen Funktionen, die bei anderen Programmen üblich sind, fallen völlig unter den Tisch. Die Spielstärke ist denkbar schlecht und die Eröffnungsbibliothek scheint nur aus sehr wenigen Zügen zu bestehen. Dieses Spiel ist wohl eher für Star Wars-Fans als für Schachspieler geeignet. Möge die Macht mit Ihnen sein!

Fazit

Das Starterfeld gliedert sich klar in drei Lager. Zunächst finden Sie sehr einfache Varianten des königlichen Spiels. Sie warten mit wenigen Extras auf und sind in erster Linie für das schnelle Spiel zwischendurch gedacht. Sie haben keinerlei grafische Extras und sind meist sehr kleine Programme, die wenig Platz auf Ihrer Festplatte

benötigen. Die Referenz in dieser Klasse stellt mit Abstand Battlechess 4000 von Interplay dar. Alle anderen Programme sind meist nur schlechte Imitate. In der dritten Gruppe finden Sie komplexe Schachsysteme, die Ihnen neben einer recht hohen Spielstärke auch eine Vielzahl von Einstellungen und Erweiterungen bieten. Typischer Vertreter ist hier Chessmaster 4000 von Software Toolworks. Wer für ein gutes Schachspiel nicht bereit ist, eine entsprechende Summe auszugeben, der wird überraschenderweise auch im Shareware- und Public Domain-Bereich fündig. Hier gibt es sehr interessante Programme, die meist nicht die ausschweifende Ausstattung besitzen, aber dafür eine recht gute Spielstärke an den Tag legen. Oft liegt auch der Programmcode bei. So können Sie auch einmal hinter die Kulissen der Programmierung schauen oder eine fehlende Funktionalität selbst ergänzen.

Wer einen wirklich leistungsstarken Computergegner sucht, der muß wohl auf ein professionelles Programm wie Fritz oder Chess Genius zurückgreifen. Noch einen Schritt weiter gehen dann die speziellen Schachcomputer. Diese sind ausdrücklich für das königliche Spiel konzipiert worden und sind so dem heimischen Personal Computer haushoch überlegen. Dafür können diese Geräte auch nur Schachspielen.

einnehmen. Hierzu gehören ChessNet oder Chess von Microsoft. Dann finden Sie Spiele, die zwar nett anzusehen sind und mit unterschiedlichen Perspektiven aufwarten, jedoch ebenfalls nur über eine sehr schwache Spielstärke verfügen. Fast immer füllen diese Programme aufgrund Ihrer grafischen und animierten Spielereien Ihre Festplatte. 20 MByte und mehr sind keine Sel-

Literatur-Tip

Wer sich noch etwas ausgiebiger mit der Materie Computerschach beschäftigen will, der sollte einen Blick in folgende Bücher werfen:

Gik, Ewgenij:

Faszination Computerschach. Von den Anfängen bis zu den Weltmeistern Mephisto und Thoug. Vorw. v. Karpow, Anatoli. 1991. Rau, Walter

Kishon, Ephraim /Pfleger, Helmut /Weiner, Ossi:
Schachcomputer. Gegner und Freund. 1993.

Ullstein Sachbücher

Posthoff, Christian /Reinemann, Günter:

Computerschach - Schachcomputer. Bearb. v. Knaak, Rainer /Schlosser, Michael/Staudte, Rainer /Worbs, Rüdiger. 1988. Deutsch

Yazgac, N. H.:

Schachcomputer - was sie wirklich können. 1989. Beyer

COMING UP!

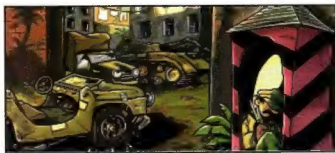
Bundesliga Manager Hattrick

Zu FIFA International Soccer, dem Spiel des Monats in dieser Ausgabe, kommt demnächst das Management-Gegenstück: Bundesliga Manager Hattrick setzt in der Spielgestaltung Fußballmanager ganz neue Maßstäbe. Schätzungsweise 100.000 PC-User in Deutschland warten bereits auf dieses Spiel. Software 2000 verspricht, den BM 3 rechtzeitig zur WM fertigzustellen, also noch vor Mitte Juni. Wenn der Hersteller sein Versprechen halten kann, steht uns in der Ausgabe 8/94 somit eine der interessantesten Neuerscheinungen dieses Jahres ins Haus.



Caribbean Disaster

Kennen Sie Juntha? Wenn Sie ein Fan von Brettspielen sind, ist das gar keine Frage. Alle anderen werden spätestens in der nächsten Ausgabe erfahren, warum es in dem Spiel geht. Caribbean Disaster hält sich sehr eng an das Spielprinzip des beliebten Brettspiels. Kämpfen Sie um die Führungsrolle in einem korrupten Kleinstaat. Wer die besten Intrigen spinnt und überhaupt keine Skrupel kennt, gewinnt. Ob Caribbean Disaster auch im ausführlichen PC Games-Test gewinnt, erfahren Sie nächste Ausgabe.



Chartbreaker

Frank Farian ist zur Zeit in aller Munde. Bei Chartbreaker können Sie versuchen, ähnlich reich und berühmt zu werden - wenn auch nur am Computer. Als Topmanager einer Musikgruppe haben Sie ein großes Ziel vor Augen: die alljährliche Awardverleihung. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, die erste Platte muß produziert, Livekonzerte organisiert und für die richtige Publicity muß auch ständig gesorgt werden. Übrigens: Chartbreaker ist in Zusammenarbeit mit Sony Music entstanden, die den neuesten Hit der Newcomer Nationalgalerie voll digitalisiert haben. Hoffentlich ist das Spiel kein Wechselbad aus „himmelhochjauchzendzutebetrübt“.



Die nächste PC Games erscheint am 6. Juli im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Craner-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Hauptstraße 32-34, 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Gelsenpath

Stellv. Chefredakteur:

Christian Müller

Leitende Redakteure:

(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenentwurf)

Thomas Borawski, Oliver Manne

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Textkorrektor:

Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:

Michael Erwin, Alexander Gelsenpath,

Rainer Roschert

Hotline - PC Games:

Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Layout:

Hansgeorg Hefner, Simon Schmid, Gisela Trüger,

Sylvia Stenglein, Mechthild Faust, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:

Thomas Brenner, Petra Mauvridet, Markus Krichel,

Lars Geiger, Harald Wagner, Wilfried Linder

Titelgestaltung:

Simon Schmid

Grafisches Konzept:

Christian Müller, Dieter Steinhauser

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefania Gelsenpath

Vertrieb:

Cooper Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH

Falkstraße 45-47

47 058 Duisburg

Telefon 02 03 - 3 05 11 11

Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:

Thorsten Schmitt

Telefon 09 11 - 9 48 32 - 19

Mobil 01 71 - 6 21 31 46

Anzeigenredaktion:

Tanja Kötter

Hauptstraße 32-34

90 451 Nürnberg

Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32

Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck:

Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury England

Titel:

© Empire

Abonnement:

PC Games kostet im Jahres-Abonnement

DM 79,-. PC-Komik kostet im Jahres-Abonnement

DM 29,-. Ein Abonnement gilt mindestens

für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:

Mit der Einreichung von Manuskripten

jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung

zum Abdruck in den von der

Verlagsgruppe herausgegebenen

Publikationen. Eine Gewähr für die

Richtigkeit der Veröffentlichung kann

nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text:

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge

sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche

Reproduktion oder Nutzung bedarf der

vorherigen, schriftlichen Genehmigung

des Verlags.

Urheberrecht Coverart:

Alle auf der PC Games Coverart veröffentlichten

Programme sind urheberrechtlich geschützt.

Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf

der vorherigen, schriftlichen Genehmigung

des Verlags. Der Verlag übernimmt keinerlei

Haftung für evtl. auftretende Kosten oder

Schäden. Für den Inhalt der Programme

sind die Autoren verantwortlich.



PC SUPER POWER MIT



**ACTION REPLAY GIBT IHREN PC-GAMES SUPER POWER;
MIT FREEZER-FUNKTION, CHEAT GENERATOR
FÜR UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE U.S.W.,
VIRUS-CHECKER, ZEITLUPEN-FUNKTION U.V.M.**



**ACTION REPLAY PC
DM 199,-**
+ DM 10,- VERSANDKOSTEN

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN, EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNTERSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENÜTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 10% HERABZUSETZEN. DIESE OPTION IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABSZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENÜTZEN KÖNNEN.

MONITOR-OPTION

ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTERSPEICHERS AN, ANZEIGE ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTE FORM. MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSÜCHE, DRUCKERAUSGABE-FUNKTION.

VIRUS-CHECKER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION
386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)



FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMINHALT AUF FLOPPYDISK ODER FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS IM SPEICHER BEFINDLICHE PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL BEI EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

POWERFUL HARDWARE

ACTION REPLAY IST EINE STECKKARTE MIT "FREEZER"-MÖGLICHKEITEN UND HAT MEHR ALS 1 MB EIGENEN SPEICHER, DADURCH BENÜTZT ACTION REPLAY WENIGER ALS 1 K VON IHREM PC-SPEICHER!!!

FREEZER DOS COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

EINFACHE INSTALLIERUNG

EINSTECKEN, FERTIG!!

ACTION REPLAY DAS MODUL MIT SUPERPOWER

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VOM ACTION REPLAY AUF
DEUTSCHE ANLEITUNG UND REGISTRIER-KARTE
FÜR DEN DEUTSCHEN PC-ACTION-REPLAY-CLUB.**



**24 STUNDEN TELEFONISCHER
BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547**

DISTRIBUTION FOR GERMANY:
**DATAFLASH GMBH
WASSENBERG-STRASSE 34
46446 EMMERICH
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE
IN 24 STUNDEN LIEFERBAR**

himmelhochjauchzend- zutodebetrübt !

Top oder Flop ?

Wie's am Ende ausgeht liegt alleine bei Dir !



präsentiert
von:



Entwickelt mit den Profis
von SONY MUSIC.

für PC, AMIGA und C64



Inklusive dem Hit:
„himmelhochjauchzend-
zutodebetrübt“ aus dem
aktuellen Album der
„nationalgalerie“.

Die Gruppe „nationalgalerie“ singt es - und Du
spürst es am eigenen Leib. In **Chartbreaker** wirst
Du der Manager einer Newcomer-Band. Ob sie
einen Mega Hit oder einen Flop landet, alles
liegt in Deiner Hand. Heute noch bist Du ganz
oben und morgen kann schon alles vorbei sein.
Du eilst von Tonstudios zu Plattenfirmen, ver-
handelst mit Sponsoren, organisierst Konzerte
... über 40 Schauplätze inmitten der Musik-
szene sind Deine Welt. Chartbreaker ist eine
brandneue Kombination aus interaktivem
Adventure und Wirtschaftssimulation.



Über 40 Handlungsorte!



Aufwendige Irrsinnsgrafik!



Digitalisierte Originalmusik!



Mega-schrilke Texte aus der Feder
eines professionellen Satirikers!



SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON ROMICO